LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

15F Super Nintendo Nes - Game Boy

AVRIL 1994 - N°21

BANZZAÏ

Bientôt sur votre écran
- Les Schtroumpfs
- Titi & Gros Minet
- Speedy Gonzales
- Le Livre de la Jungle

ÇA CARTOON...

En test : NBA JAM, Pinball Dreams, Skyblazer, Sunset Riders, Total Carnage, The Humans, Equinox, Lamborghini...

NBA

LE BASKET DE TOUS LES EXPLOITS

NBA JAM

ZELDA À LA TRAPPE ?

info ou intox

BATMAN

The Animated Series

IL VEILLE TOUJOURS SUR GOTHAM CITY

BOY

M 4485 - 21 - 15,00 F

NBA & NBA trademarks © NBA Properties, Inc.

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $

Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22,50 FF

AVR 94 - N°21

EXCLUSIF

LES CODES ET LES TRUCS & ASTUCES DES DERNIERES NOUVEAUTES

Par téléphone 36 70 53 89 & 36 15 KONSOL Par Minitel

Editeur : Pressimage : 8,76 F l'appel et 2,19 F la minute.

Clay Fighter

DEUX JOUEURS
2
C'EST 2 FOIS MIEUX

MEGA SON

16 MEGA
16 MEGA • 16 MEGA • 16 MEGA

HAUTEFEUILLE - © 1993 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. - 2,19 F/min.

Interplay™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Des Coups à se tordre de Rire

Tout droit sorti d'un univers de pâte à modeler délirant, voici ClayFighter : 12 combattants tous plus fous les uns que les autres, des tonnes de coups secrets encore jamais vus sur Super Nintendo, des prises à vous clouer sur place, un nombre de niveaux ahurissant... Et côté image et son, là aussi, attendez vous au mega choc !

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*

ocean®

T'ES PRIS AU JEU

it's a kind of magic...

"Une aventure féerique" - JOYPAD

"C'est vraiment superbe!" - CONSOLE+

"C'est géant !" - GENERATION 4 - 90%

"Young Merlin est le second jeu d'aventures sur Super Nintendo, après Zelda... La balance coule donc de source. Westwood a fait preuve de plus d'originalité que Nintendo" Page 18 BANZZAI - Mars - 94%

Une horde de créatures maléfiques assiège une terre vierge et sereine. Depuis son royaume souterrain, le Shadow King dirige ses serviteurs pour infiltrer, corrompre et effacer toute trace de beauté de ce lieu...

Emporté par le courant d'une rivière alors qu'il tente de sauver une princesse dont il est épris, Young Merlin se réveille sur la terre enchantée. En explorant ce paradis, il découvre vite l'horrible complot mis en place par le Shadow King. Armé d'un arsenal impressionnant d'objets magiques et aidé de la Dame du Lac, Merlin tentera d'évincer le Shadow King. Il devra faire preuve de beaucoup de courage et d'ingéniosité pour venir à bout des ennemis et des énigmes qui hantent cette formidable légende.

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE entertainment

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

3615 VIRGIN GAMES

trucs, astuces, infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

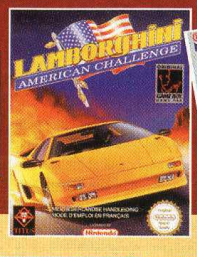
©1994 Westwood Studios, © 1994 Virgin Interactive (Europe) Entertainment Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Sommaire

NUMERO 21 AVRIL 1994

6 NEWS
10 ACTUS SPORT
12 LES TESTS DU MOIS
NBA JAM (SNIN), Pinball Dreams (SNIN), Skyblazer (SNIN), Sunset Riders (SNIN), Total Carnage (SNIN), The Humans (SNIN), Equinox (SNIN), Lamborghini American Challenge (GB), Kirby's Pinball Land (GB), Batman (GB) ...

35 LES TRUCS & ASTUCES
36 LES PETITES ANNONCES
38 LES TECHNIQUES ULTIMES
STREET FIGHTER 2 TURBO

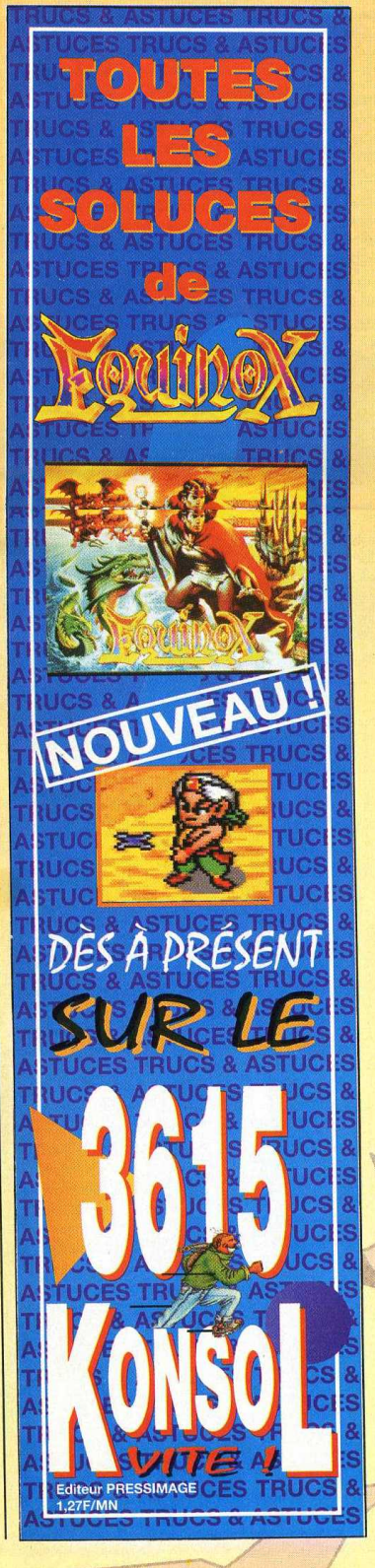


edito

Je ne sais pas si vous avez remarqué... à la télé, à la radio, dans les magasins, chez l'épicier, au lycée, à la Maison Blanche, bref partout sur Terre, on en parle ! Il s'agit bien sûr de NBA JAM, le plus fun des jeux de basket-ball jamais réalisé. Tout le monde en parle, certes mais sans rien y connaître... Heureusement, Banzzaï est là ! C'est une habitude : la rédaction, après 108 nuits blanches passées sur l'éprom (qui a fondu d'ailleurs !), est en mesure de vous dévoiler tous les secrets du jeu (cf. test ultime de 4 pages). C'est pas beau, ça ? Que les aventuriers se réjouissent, Tommy le fourbe nous a pondu un méga-top-ultime test sur Equinox, la dernière merveille de chez Sony. Si nous ne recevons pas (et plus particulièrement Tommy le persan) des félicitations pour la "map", on sacrifie un testeur ! Et nous ne vous parlons même pas de Total Carnage, un jeu sanglant ; de Pinball Dreams, un flipper puissance quatre ; Skyblazer, le dernier né des auteurs de Ghouls & Ghosts, The Humans, un jeu pour intellos et de Batman, un bat-jeu ! Sans oublier les "Techniques Ultimes" de Chun Li... Ouf, de quoi tenir jusqu'au prochain numéro de Banzzaï. Aux "fêtes", joyeuses Pâques et à bientôt !

Banzzaï

P.S : et pour tout savoir sur les tous les trucs & astuces, rendez-vous sur le 3615 Konsol ou par téléphone au 36 70 53 89 (8,76 l'appel, 2,19/mn).



le courrier des lecteurs

Comme vous vous en êtes sûrement rendu compte, la maquette de Banzzaï a évolué. Moi, je trouvais ça plutôt pas mal comme idée. Pas mal... jusqu'à ce que Franky m'apprenne que les dessins des lecteurs passaient à la trappe ! Argh ! comment vais-je annoncer cette terrible nouvelle à Vegeta, et tous les autres artistes du crayon ?!
Sniff !!! Retenez vos larmes, car tout n'est pas perdu ! Après moult tergiversations, David a tout de même obtenu que les meilleurs dessins du mois soit publiés en rubrique Actualités (à partir du mois prochain). Sur cette excellente nouvelle, z'allez hop, z'allons z'au boulot...

JE SUIS UN HAS BEEN ?

Salut à toute la rédaction !
Tout de suite les questions :

1 ■ Je ne comprends plus rien ! En ce moment, j'ai une Nes et un IBM PS2 et on me dit que les deux sont dépassés. Est-ce bien vrai ?

C'est le moins qu'on puisse dire, la Nes est effectivement dépassée ! Tu as maintenant sur le marché des consoles 16 bits comme la Super Nintendo ou la Megadrive, des 32 bits comme le CD 32 ou la 3DO et même la Jaguar Atari avec ses 64 bits. Mais ne t'inquiète pas pour autant, ta Nes n'est pas encore enterrée. Le parc installé de Nes en France atteint encore à ce jour quasiment les 2 millions de pièces. Les éditeurs ne sont donc pas prêt de la laisser tomber !
En ce qui concerne ton PS2 et son étrange système d'exploitation, même s'il ne s'agit que d'un 386, il bénéficie d'une puissance tout à fait raisonnable. Du moins jusqu'à ce que la génération supérieure, les 486, soient eux-même dépassées par les processeurs Pentium ou Power PC.

2 ■ A ton avis, j'achète la Super Nintendo ou j'attends la sortie du Project Reality ?

A vrai dire on ne sait pas encore exactement ce que nous réserve la Reality. La future console Nintendo semble être puissante, mais les programmes seront-ils à la hauteur de la machine ? Quand sera-t-elle distribuée ? Les éditeurs suivront-ils ? Cela fait déjà un bon paquet de questions qui restent en suspend ! D'un autre côté, les jeux sur Super Nintendo sont globalement de bonne qualité. Cette console est à mon avis la console 16-bit avec le meilleur potentiel. Mais n'oublie pas qu'il y a d'autres consoles aux caractéristiques supérieures présentes sur le marché : l'Amiga CD-32, la Jaguar d'Atari pour des prix tout à fait abordables. Pour l'Amiga CD-32, compte environ 2490 F et pour la Jaguar 1790 F. Mais le plus important, ce sont les catalogues de jeux disponibles. C'est pourquoi, si tu es fana des softs de baston ou de plateformes, ton choix se tournera plus volontiers vers la Super Nintendo qui en ce domaine est fort bien achalandée. Pour la Jaguar, il serait par contre plus malin d'attendre quelques bons jeux avant de craquer.

3 ■ Dans Street Fighters 2 Turbo, quel est ton personnage préféré ?

J'ai déjà répondu à cette question dans un précédent numéro. Mais comme je suis dans un bon jour, j'y répond de nouveau : mes personnages fétiches sont Ryu et Ken. Pour Lionel, Honda. Pour David, Sagat. Pour Mike, Ryu. Pour Joe, bomberman (arf !) et Franky, Yoshi (re arf !) Voila tu sais tout !

4 ■ Quels sont les jeux à éviter sur Super Nintendo ?

En voici quelques uns, pas piqués des hannetons, à éviter absolument et à conseiller de préférence à ton meilleur ennemi : Rival Turf, Paper Boy, Ultra Man ou Ultra Nul (au choix), Pit Fighter, Cool World et Last Action Hero qui a obtenu la note mythique de -8% dans la revue anglaise Game Zone !

5 ■ Quelle est ta simulation de basket préférée sur Super Nintendo ?

Avec World League Basketball, tu en tiens une bonne. Avec ses rotations à la sauce mode 7, il est très impressionnant et assez jouable. Mais mon préféré est sans contestation possible NBA Jam. Jette un œil sur le test... résolument génial !

F. Pichon, Le Tréport.

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Voici une lettre de Princesse C18 qui m'a fait relativement plaisir malgré les nombreuses critiques. Ça montre au moins que les lecteurs ne sont pas dupes...

1 ■ Est-ce que vous vous foutez de moi (je m'adresse au monde entier et à la rédac' plus précisement) ? Les dessins faisant de la pub pour Banzzaï sont-ils prioritaires ? Vegeta est-il le fils du rédacteur en chef ? En plus, il décalque des œuvres originales et les fait passer pour siennes !

Nan Nan et Nan ! Vegeta n'est pas le fils de Franky. Bien qu'avec Franky, tout est possible (arf !). Si les dessins de Vegeta passent si souvent dans nos colonnes, c'est tout simplement parce qu'ils sont superbes et que les lettres qui les accompagnent sont très sympas. Voilà, c'est bête comme choux ! Moi je l'aime bien Vegeta, même si je reconnais qu'il s'inspire avec talent des œuvres originales.

2 ■ Si vous voulez, je peux vous faire des dessins avec de la violence et même du sexe si ça vous amuse !

Oui ! Oui ! C'est une excellente idée ! Laisse donc libre cours à tes phantasmes les plus fous. Ça égayera les murs de notre salle de test et donnera encore plus d'idées à David.

3 ■ Quand on ne met pas les questions des lecteurs dans leurs termes exacts, on ne met pas de guillemets !

J'y pânseré !

4 ■ Quand on demande de rester anonyme, merci de ne pas indiquer les coordonnées (précédents courriers) !

Scuse ! Tu veux des dommages et intérêts ?

Princesse C18 (anonyme).

EXPLIQUEZ-MOI !

Salut à mon journal préféré !

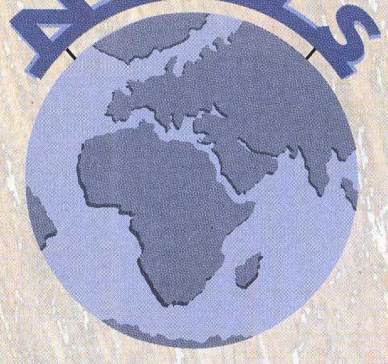
1 ■ Je vous écris pour vous demander pourquoi Street Fighter 2 ne sort pas sur Game Boy ou sur Nes comme Mortal Kombat par exemple ?

Je t'avoue que tu me prends à froid ! Crois-tu que Street Fighter 2 version Game Boy ou Nes ressemblerait à la version arcade ? A mon humble avis, il n'y aurait de commun entre ces différentes versions que le titre. Et l'image de Capcom en aurait souffert ! Pourquoi pas Street Fighter sur VCS 2600 pendant qu'on y est !
Pour en revenir à Mortal kombat... c'est une histoire de gros sous sous ! Plus un jeu est développé sur de nombreux supports (quitte à être mal adapté) et plus tu te mets de gros sous sous dans les popoches. De plus, une fois les images digitalisées envolées, comme sur la version Game Boy par exemple, il est nettement plus facile de faire tourner Mortal Kombat sur des consoles de moindre puissance.

2 ■ Quand Super Street Fighter 2 sortira-t-il sur Super Nintendo ? Super Mario 5 est-il prévu ?

La sortie de SSF2 est prévue pour l'été. Quant à Super Mario 5... comme on dit, pas de nouvelles, bonnes nouvelles.

Hatem.



Wolfenstein 3D

Avez-vous le bonheur de connaître Wolfenstein 3D, sans doute le meilleur "shareware" d'ID Software avec Doom sur PC ? Eh bien apprenez que Imagineer est en ce moment même en train de travailler à son adaptation sur Super Nintendo. Excellente nouvelle non ?! L'histoire ne change pas. Vous incarnez un parachutiste américain fait prisonnier par les allemands pendant la deuxième guerre mondiale. Emprisonné dans un énorme bunker, vous vous emparez de l'arme de votre garde après l'avoir assommé et partez à la découverte du bâtiment et de ses étages pour trouver la sortie. La vue de l'action est en 3D subjective et vous ne voyez votre visage qu'au bas de l'écran. Plus votre pourcentage de vie baisse et plus votre visage dépérit. Au fur et à mesure de vos dangereuses pérégrinations, vous ramassez de nouvelles armes. Tout d'abord un pistolet simple, un peu après un pistolet semi automatique et pour finir, vous trouverez même une mitrailleuse lourde, extrêmement gourmande en munitions mais au combien efficace pour plomber les waffen SS !!!

Outre la survie pure et simple, le but du jeu est de trouver les clefs pour ouvrir les accès aux 9 autres étages de l'aventure. Lorsque les balles viennent à manquer, vous pouvez même vous défendre avec votre couteau. Mais vous pouvez toujours en récupérer de nouvelles ou économiser les quelques balles restantes en sélectionnant le pistolet simple qui tire au coup par coup. Ici ou là, on ramasse des cuisses de poulet (et même les gamelles de fido des bergers allemands !) pour remonter son pourcentage de vie avant de sauvegarder sa partie ou d'affronter les boss qui jalonnent l'aventure.

A la rédaction, nous n'attendons qu'une seule et unique chose… mettre la main sur un pré-version pour nous rendre compte une bonne fois pour toute si la conversion Super Nintendo est à la hauteur de la version PC. En test peu avant sa sortie !

● **Editeur : Imagineer**
Sortie : juin

SUPER TURRICAN 2

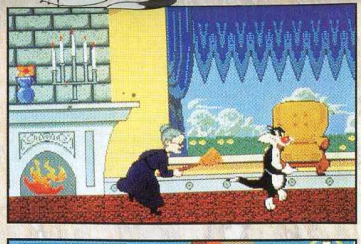
Le numéro un est un hit… le deux risque de l'être tout autant... de quoi je parle ? Mais du fameux Super Turrican bien sûr. Ce jeu où vous dirigez un robot suréquipé qui détruit tout ce qui bouge. Eh bien il est en passe de voir naître un p'tit frère : Super Turrican 2. Le principe reste le même, avec évidemment de nombreuses innovations. Pour savoir lesquelles, rendez-vous le mois prochain dans Banzzaï n° 22, pour de plus amples informations !

● **Editeur : Seika**
Sortie : inconnue

Titi et Gros Minet

Oh, oh, z'ai cru voir un 'ros minet !", je suis sûr que nombre d'entre vous ont déjà entendu cette exclamation au moins une fois dans leur vie. Vous l'avez deviné, nos deux compères Titi et Gros Minet sont de retour. Dans ce jeu adapté du célèbre dessin animé, vous incarnez Sylvestre, le Gros Minet, poursuivant jours et nuits Titi, le p'tit canari, à travers 8 niveaux truffés d'obstacles et d'énigmes. Malheureusement, Titi a des alliés dont Spike (l'énorme bouldog) et la grand-mère Granny armée de son terrible balai. Par chance, Sylvestre trouve des objets précieux : gants de boxe, os pour calmer Spike, potions magiques, parapluies pour s'envoler, etc. Ce jeu de Tecmagik (distribué en France par Ludi Games) se joue seul et propose des graphismes et une animation proches du dessin animé. Les décors sont colorés et assez dépouillés. Vous retrouverez comme toujours Sylvestre dans des situations farfelues. Bref, vous jouerez le rôle du méchant pour changer !

● **Editeur : TecMagik**
Sortie : mai



LES SCHTROUMPFS

Ca fait déjà bien longtemps que nous vous parlons de ce jeu de plateformes au scrolling multidirectionnel dans lequel Infogrames a su rester fidèle à l'univers de Peyo (le créateur de la BD). Pour la première fois et pour le plaisir des yeux, nous vous montrons les premières photos de la version Super Nintendo. Toujours le même programme : vous incarnez le Schtroumpf costaud à la recherche de ses copains kidnappés par l'infâme Gargamel. Dès que la version finale sera entre nos mains, on vous propose un méga test !

● **Editeur : Infogrames**
Sortie : juin

DRAGON

Bruce Lee, vous connaissez ? Vous aimez ses films bourrés de cascades de folies ? Alors je suis sûr que vous avez au moins une fois rêvé de faire pareil juste après être sorti de la projection d'un de ses films ! Avouez que ça tombe bien car Virgin nous propose justement de faire avec "Dragon" un jeu de combat en "un contre un" inspiré de l'univers de Bruce Lee !
Dragon est d'ailleurs tiré du film du même nom produit par la MCA qui retrace la vie de Bruce Lee qui sortira dans quelques mois. Pour parvenir à voir l'animation de fin, il vous faudra terrasser 12 valeureux combattants. C'est le seul jeu de combat où trois personnages s'opposent en même temps. Un seul joueur peut donc affronter en même temps deux opposants ou alors, un autre joueur peut contrôler

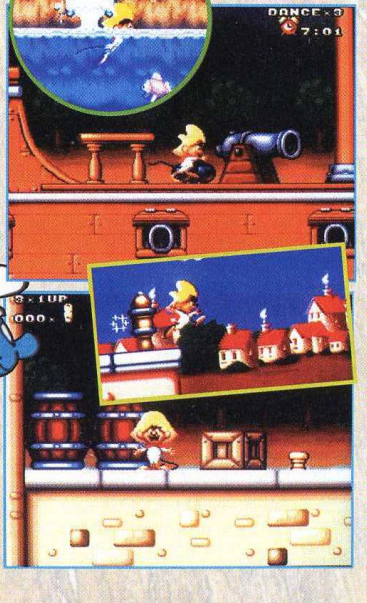
l'alter ego de Bruce Lee. Avec pas moins de 36 mouvements de combat différents pour Bruce Lee et son copain, Virgin annonce un jeu ultra rapide et hyper intelligent, avec des adversaires qui s'adaptent à votre niveau et tout ça sur une cartouche de 16 Mbits de données compactées (30 Mbits en tout).
On attend avec une impatience non dissimulée une pré-version pour se faire une idée plus précise de cette nouvelle production de Virgin.

● **Editeur : Virgin**
Sortie : Noël 94

Speedy Gonzales

Nous vous avions montré il y a quelques mois les photos de la version Game Boy. Arriba-rriba ! Voici maintenant quelques exemples de ce que vous pourrez voir de la version Super Nintendo. Le scénario est identique : vous êtes la souris la plus rapide du Mexique et devez attraper un maximum de bonus fromages pour terminer les nombreux tableaux avec un score correct. Si Sunsoft réussit son pari d'égaler l'excellente maniabilité de la version Game Boy, alors nous pourrons nous régaler d'un magnifique test dans le n°23 de Banzzaï.

● **Editeur : Sunsoft**
Sortie : juin

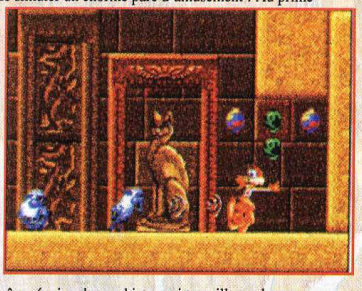


Sony et Tradewest, L'ALLIANCE !

Sony et Tradewest annonce un accord de partenariat entre les deux firmes. D'une part, en échange de l'ouverture du marché européen, l'éditeur Texan, Tradewest, octroie un droit de préemption à Sony sur les jeux Tradewest à venir…
N. Garrel, directeur du Business Developpement de Sony Electronic, a dit : "Tradewest dispose d'une remarquable capacité à produire des jeux novateurs. Sony est heureux de s'associer avec Tradewest, vu la qualité des titres impliqués."
Ce à quoi B. Cook, président de Tradewest a répondu : "Ce contrat nous donne l'opportunité d'arriver sur le marché européen avec toute la puissance marketing et commerciale de Sony."
Voici les trois premiers nés de cette association : Battletoads, Double Dragon (SNIN et GB) et Fun'n'Games sur Super Nintendo (mélange de jeux et de plusieurs disciplines telles que l'art et la musique).

BUBSY 2

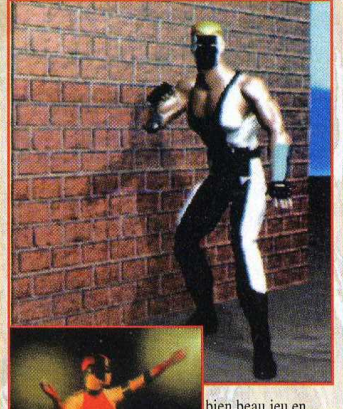
Devinez qui s'apprête à sauver le monde sur Megadrive aux environs de Noël prochain ? Je vous le donne en mille… Bubsy, number 2, évidemment !!! Mais cette fois-ci, c 'est contre un capitaliste sans scrupule nommé Oinker P. Spamm que Bubsy et ses deux nouveaux compagnons (son jumeau et Arnold Dillo) devront batailler pour sauver le monde. Dans cette nouvelle mouture, il n'est plus question de bouter hors de la planète de vulgaires voleurs de pelotes de laine, comme dans le 1er épisode avec les extraterrestres de la planète Wooly. La situation est encore plus grave aujourd'hui ! L'infâme Oinker P. Spamm propose grâce à une machine "gigantesquement" machiavélique de simuler un énorme parc d'amusement ! Au prime abord, l'idée semble sympathique car sans danger et Bubsy décide d'y emmener ses neveux et nièces histoire de tuer le mercredi après-midi. Mais ce qui les attend n'est pas un parc d'amusement simulé mais la dure réalité qui s'avère être ici très dangereuse ! Voilà, vous avez compris les grandes lignes du scénario. Graphiquement, il n'y aura pas beaucoup de différences avec le premier épisode car c'est la même équipe de graphistes qui travaille sur le nouveau projet. Par contre de nouveaux équipements feront leur apparition, tels qu'une combinaison de plongée high-tech ou de nouveaux tee-shirts très spéciaux pour de nouveaux pouvoirs. Selon nos informations, la maniabilité devrait être encore améliorée par rapport à la première version. De plus, il sera possible de traverser les cinq mondes du jeu sans respecter un ordre précis. Vivement Noël prochain !



● Editeur : Accolade
Sortie : automne 94

DNAction : The New Breed

Accolade se lance sur le marché très juteux des jeux de combat en "un contre un" style Street Fighter 2. Tous fans de comics, les graphistes ont développé toute une ribambelle de personnages originaux inspirés de l'univers des Comics. Pour l'instant ces personnages n'ont été travaillés que sur des stations de travail Silicon Graphics (excusez du peu !). Jetez un œil sur les photos que nous vous dévoilons et admirez le rendu des détails ! Reste à voir si le passage de Silicon Graphics sur Super Nintendo ne leur feront pas perdre de leur superbe ?
L'équipe des programmeurs quant à eux, planchent sur une vision de jeu sur plusieurs plans que les joueurs pourront faire varier à loisir.
Un mot sur l'histoire qui vous attend. Dans un futur proche, des scientifiques ont découvert le moyen de manipuler les gènes et de transformer des êtres humains en surhommes dotés de supers pouvoirs. Ground Zero avec son habit rouge, Tracer avec sa coupe en brosse, Pit Bull avec son chouette "marcel" et Hotshot, la Super Girl forment l'équipe de Matrix Alpha. L'avenir est rose car comme Superman, ils n'ont pas d'autres buts que de protéger le devenir de la planète. Mais comme on pouvait s'y attendre, deux des surhommes, Ground Zero et Tracer échappent à l'emprise des scientifiques et plongent dans le "coté obscure de la force", histoire de pourrir la vie de la planète ! Vous pourrez au choix jouer pour le compte de Matrix Alpha avec Pit Bull et Hotshot ou au contraire donner du fil à retordre à la planète en incarnant Ground Zero et Tracer. Un bien beau jeu en perspective mais malheureusement pas attendu avant la fin de l'année.



● Editeur : Accolade
Sortie : Noël 1994.

Plok

Plok est un jeu tout bizarre avec un personnage tout aussi bizarre. En effet, ce petit bonhomme désarticulé se met en quête de son… drapeau ! Eh oui, rendez-vous compte, des gros méchants lui ont piqué son joli drapeau tout neuf ! Encore plus bizarre, pour se débarrasser de ses ennemis, il projette ses membres, ses bras, ses jambes, et sa tête… âââââlouette gentille alouette je te plum… Heureusement, ceux-ci reviennent en place après utilisation un peu comme les fulguropoings de Goldorak. Dans ce petit jeu de plateformes, au demeurant rigoureusement classique, il faut évoluer sur une grande carte remplie de drapeaux représentant l'ensemble des niveaux. Le jeu est entièrement en français et possède des dialogues bourrés d'humour ("qui a volé mon drapeau ?"). Notre Plok bizarroïde peut ramasser des bonus qui le transforment en robot lanceur de flamme ou en boxeur atomique, sur une musique remixée de Rocky. Doté d'une réalisation poilante, Plok est un titre à suivre de près lors de sa sortie.

● Editeur : Tradewest
Sortie : avril

MYSTIC QUEST

Rêve parmi les rêves, délice parmi les délices, le tout premier jeu d'aventure de la compagnie Squaresoft vient enfin d'être traduit en français. Dans ce jeu d'aventure, vous dirigez votre personnage vu de dessus à travers de nombreux paysages (des forêts ou des tours gigantesques). Vous devez retrouver les 4 clefs mystiques pour parvenir à ouvrir l'ultime antre du boss final tout en haut de la tour principale. Comme tous jeux d'aventure qui se respectent, vous devez impérativement récolter des informations dans les villages visités. A part cela, vous devez également combattre contre une panoplie de monstres tous plus hideux les uns que les autres. Sachez aussi que la vision du mode combat n'est pas en temps réel. En effet, à chaque fois que vous affrontez un ou plusieurs adversaires , vous avez à disposition une série d'options différentes, comme par exemple : attaquer, se défendre ou envoyer des sorts… bref tout ce qu'il faut pour écrabouiller les troupes adverses ! Après être sorti vainqueur des combats, vous pouvez en retournant dans un des villages préalablement visité, acheter des armes comme des bombes ou des potions pour augmenter votre énergie. Pour conclure, un bon jeu pour débuter dans le genre aventure, qui plaira à coup sûr à un très large public.
PS : J'implore Nintendo de traduire Final Fantasy 2 (la suite de Mystic Quest) en français.

● Editeur : Squaresoft
Sortie : mai

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ? UN SEUL NUMÉRO :
36 70 53 89
*
Editeur PRESSIMAGE
*8,76F l'appel puis 2,19F/mn

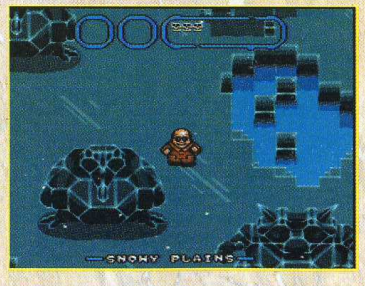
NINTENDO PASSE COMMANDE !

Sachez que Nintendo prévoie une commande de 8 millions de chips pour leur "Reality" auprès de Silicon Graphics ! Une telle commande leur permettra de réduire substantiellement leurs coûts de production et de descendre le prix de cette machine aux alentours de 250 dollars (1500 frs en France !). Il n'y a pas que Mamouth pour écraser les prix !!!

Addams Family Values

Ocean revient en force avec le troisième volet des aventures de la famille Addams. Le premier épisode reprenait le 1er film, avec Gomez pour héros. Le deuxième jeu quant à lui, se basait sur le dessin animé avec Puggsley en jeune premier. Cette fois-ci, c'est l'Oncle "fétide" Fester qui s'y colle avec l'adaptation console du deuxième film de la série : "Les valeurs de la famille Addams". Contrairement aux deux premiers épisodes, ce n'est plus un jeu de plateformes bourré de passages secrets mais plutôt un jeu d'aventure vu de haut façon Zelda ou Jurassic Parc. Mêlant habilement arcade et recherche, ce prochain titre d'Ocean risque de cartonner, d'autant plus que les graphismes sont fins et que les musiques seront du "tonnerre de Dieu" (dixit Georges l'éminence grise d'Ocean !). Pour l'histoire, sachez que Oncle Fester va devoir explorer un paquet d'endroits en récoltant un tas d'objets qui lui seront utiles à sa quête. En fait, ce titre rappelle "Fester's Quest" sorti il y'a déjà quelques temps sur NES. Bref, bref, on espère que le jeu sera à la hauteur de Jurassic Park, et peut-être même mieux ! vivement la sortie !

● **Editeur : Ocean**
Sortie : Mai



Joystick 3D controller !

La société Triax s'apprête à introduire sur le marché un nouveau joystick qui se targue d'être révolutionnaire ! Pourquoi révolutionnaire ? Et bien parce que multi-fonctionnel ! Ce joystick est par exemple très sensible : il ne comporte pas seulement huit directions comme la plupart des autres joystick mais une quantité illimitée. Aussi, on peut définir comme on le désire la vitesse de déplacement des sprites manipulés. Par exemple, en jouant sur une simu de foot, vous pouvez choisir une vitesse plus rapide pour permettre à vos défenseurs de revenir plus rapidement vers leur base. Pour finir, il est aussi programmable. Vous pouvez donc mémoriser des successions de mouvements complexes et les reproduire en appuyant une seule fois sur un bouton (génial pour Street !). Plusieurs compagnies supportent déjà ce joystick : US Gold, Ocean, Electronic Arts, Sunsoft, Virgin, Tengen, Interplay, Namco etc.

Le prix du 3D controller coûtera, en France, aux alentours de 300 francs. Aucune date de sortie n'a encore été arrêté.

● **Editeur : Triax**
Sortie : 1995

Super Bomberman 2

Depuis la première fois où j'ai joué à Bomberman, j'vous avoue que je suis tombé totalement dingue de ce superbe jeu. A tel point qu'il m'est quasiment insupportable de ne pas y jouer au moins une fois par jour ! Devinez alors ma réaction lorsque j'ai appris la sortie prochaine du numéro deux de la série ! Yo Yo Yo ! Man !
En fait, qu'apporte cette nouvelle version ? De nouvelles bombes plus puissantes pour détruire les murs que nous ne pouvions auparavant pas exploser, de nouveaux graphismes et des tableaux en mode Story plus grand qu'à l'accoutumé (l'écran scrole pour découvrir les portions cachées). On peut regretter par contre qu'il ne soit pas possible de jouer à plus de 4 simultanément en mode Battle (l'éventuelle futur version MD en prévoit 8 !). Sommes toutes, c'est une excellente nouvelle !

● **Editeur : Hudson Soft**
Sortie : automne 94

VIEWPOINT

Une rumeur persistante semble indiquer que l'incroyable shoot'em up Viewpoint qui a fait les beaux jours de la Neo Geo, sera bientôt adapté sur Super Nintendo. C'est American Sammy qui s'y colle. Aucune date de sortie n'a encore été annoncée par Nintendo et American Sammy. Mais on peut raisonnablement l'espérer pour le début de l'année 95 en Europe et pour la fin 94 aux States.

● **Editeur : American Sammy - Sortie : printemps 1995**

RANMA 1/2 III

Que les fans de Ranma se réjouissent, la troisième cartouche inspiré de l'univers des mangas de Rumiko Takashashi est en cours de finalisation au Japon. De nouveaux personnages, seulement connus des mangas, font leur apparition dans ce troisième épisode, comme par exemple : Herb et Hinako Ninomiya, pour vous servir ! Au total, 13 combattants sont disponibles et toute une panoplie de nouveaux coups encore plus marrants qu'à l'accoutumé. Un point à signaler : il est possible de sélectionner deux personnages à la fois pour les intervertir à tous moments dans un même combat. Voilà une nouvelle qui j'en suis sûr, ravira tous les inconditionnels de ce jeu de combat teinté de beaucoup d'humour.

● **Editeur : NCS**
Sortie : Automne 94

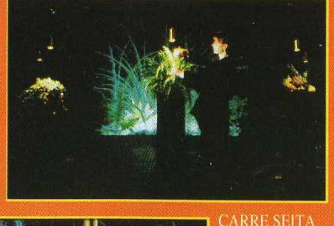
LA 1E VESTE INTERACTIVE !

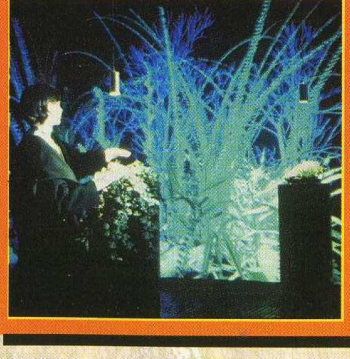
Aura System lance sur le marché des jeux vidéo la première veste interactive de tous les temps ! Kesako ? Et bien cette étrange veste réagit tout simplement aux changements sonores et graphiques. Vous êtes par exemple bien tranquillement installé à jouer lorsqu'un monstre quelconque apparaît devant vos yeux ébahis. Non seulement les graphismes changent brusquement à l'écran mais en plus il y a de bonnes chances que l'arrivée du monstre soit ponctuée d'effets sonores prononcés. Eh bien instantanément votre veste réagira en émettant des vibrations que votre torse ressentira… ça fait froid dans le dos ! Cette veste est commercialisée au prix de 90 dollars aux States et sortira peut-être en France aux prix d'environ 500 francs.

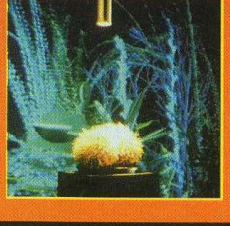
● **Editeur : Aura System**
Sortie : automne 1994

Les Rendez-Vous d'Imagina

Les Carrés Seita Paris et Seita Rhône-Alpes (Bron-Lyon) accueillent simultanément, du 13 au 24 avril 1994, les rendez-vous d'Imagina, festival grand public et gratuit des meilleures créations internationales d'images de synthèse.
Les parisiens pourront découvrir le 1er jardin "interactif" imaginaire créé en 1992 et présenté au Sporting de Monaco, il y a quelques semaines : "l'Interactive Plant Growing" de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau. Cette installation utilise des stations Silicon Graphics et permet à cinq personnes ou plus, de participer à la création de jardins virtuels fait d'images de synthèses en touchant cinq plantes réelles avec leurs mains. En fait, des capteurs dissimulés à la racine des plantes analysent ces "jeux de mains" et transmettent l'information à un ordinateur. Des algorithmes de croissance font alors "pousser" un jardin de plantes artificielles sur grand un écran de 12 m2. Les spectateurs deviennent donc des acteurs et interagissent avec la machine…
Pour plus d'informations, contactez :







CARRE SEITA PARIS
10, Rue Surcouf
75007 PARIS
Tél: 45-56-66-36
CARRE SEITA RHONE-ALPES
19, Rue du 35ème Régiment d'aviation C67
69673 BRON

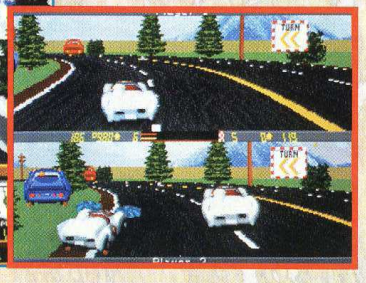
Mega Man à la télé !

La société Capcom, spécialisée dans le domaine ludique électronique, annonce qu'elle financera et produira un dessin animé inspiré d'un des ses personnages fétiches de jeux vidéo, que tous les possesseurs de Nintendo connaissent bien : j'ai nommé Mega Man. Capcom, dont la réputation n'est plus à faire, semble vouloir élargir son champ d'activités et son audience auprès d'un public beaucoup plus large encore, en se tournant ainsi vers l'industrie cinématographique. D'ailleurs, n'annonçait-elle pas l'année dernière qu'elle coproduisait un film d'action basé sur ses produits Street Fighter ? Mais, je vous le demande… que ne ferait-on pas pour les enfants ?
Rendez-vous donc l'année prochaine pour nous délecter du dessin animé Mega Man…

Speed Racer in The Challenge of Racer X

Inspiré de l'univers du dessin animé Speed Racer très connu aux States. Là, vous incarnez un pilote de course qui n'a qu'un seul et unique but : devenir le meilleur ! Vous avez aux choix deux bolides de compétition, la Mach 5 et la très stylée Racer X. Les courses s'échelonnent sur 6 pistes et 7 niveaux de difficulté croissante. Pour gagner chacune d'elles, il faut à chaque fois terminer devant les 16 vilains de l'histoire : Captain Terror, Snake Oiler et tous les membres du gang des Assassins. Mais ne croyez pas qu'il s'agisse d'un bête et classique jeu de course. Vous pouvez, au fil des courses et comme dans le dessin animé, équiper votre voiture de tout plein de gadgets intéressants comme un blindage anti-balles, des pneus spéciaux pour adhérer à toutes les surfaces (même huileuses). Vous avez même la possibilité d'équiper votre voiture d'amortisseurs spéciaux pour sauter par dessus les obstacles ! Non, il ne s'agit vraiment pas d'une simu, mais plutôt d'un jeu d'arcade au style délirant ! En test prochainement.

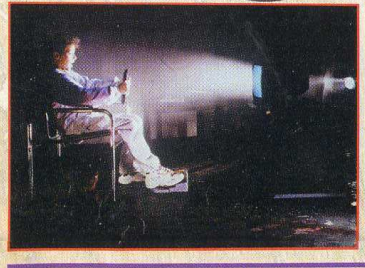
● **Editeur : Accolade**
Sortie : été 1994.



FREEWHEEL DONNEZ UN VOLANT À VOTRE F1 !

La société Spectravideo s'apprête à distribuer aux USA un périphérique Super Nintendo déjà connu des amateurs de PC et Amiga : le volant FreeWheel. Outre le contrôle de la direction (très sensible), FreeWeel propose aussi deux fonctions que l'on a pas l'habitude de voir sur un volant : on y trouve bouton d'accélération et un autre de frein. Voila, vous savez tout… sauf le prix, aux alentours de 35 dollars.

● **Editeur : Spectravideo. Sortie : automne 1994**



Ça cause sur le 36.70.53.89 !

Pour parvenir à la fin de tous vos jeux préférés, pour exploser tous les boss… bref pour ne pas passer pour un gros nul : retrouvez, sur le 36 70 53 89 (8,76 F l'appel et 2,19 /mn), tous les coups spéciaux de Street Fighter, de Dragon Ball Z, de Ranma 1/2 et les codes, les astuces et la solution complète de Flashback. Plus des dizaines d'autres jeux parmi lesquels les dernières nouveautés. D'autre part si vous désirez converser avec nos testeurs, n'hésitez pas à laisser un message dans leur boîte aux lettres sur le 3615 Konsol. Streetman, Pitt et Lion l'Aventurier seront ravis de vous conter leurs exploits sur tous les jeux de la planète. Ce serait trop bête de passer à côté. Ah oui, j'allais oublier, vous pouvez même discuter avec le big boss de tous les boss, j'ai nommé le grand Cœur Désespéré…

The Pirates of Dark Water

Le monde aquatique est menacé par d'étranges marées noires qui engloutissent tout sur leur passage. Le jeune Ren, vaillant héritier du trône, Ioz et Tula décident donc de partir en haute mer à la recherche des trésors de Rule, indispensables pour contrôler les marées noires. Mais vous n'êtes pas seul sur le coup. L'infâme pirate Bloth, pas bête le bougre, lance ses armées de pirates et de monstres assoiffés de violence d'île en île pour rattraper nos trois frêles héros et mettre la main sur le butin. Voici la trame de l'histoire ! Que dire d'autres ? Parties à deux en simultané… jeu d'action… choix de deux niveau de difficulté… inspiré du dessin animé de Hanna Barbera, "le tourbillon noir". Voila, vous savez tout.

● **Editeur : Sunsoft**
Sortie : mai

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dans cette preview, je m'adresse uniquement à ceux qui ont eu le courage de terminer le premier volet, "Super Star Wars". Afin de récompenser les vainqueurs de cette dernière épreuve, Lucas Art et JVC ont mijoté l'un des jeux de plateformes les plus dures de la Super Nintendo : "Super Empire Strikes Back". Je vous rassure tout de suite, le scénario est le même que celui du film. Eh oui ! Vous devez affronter le méchant Dark Vador en personne. Trust me, c'est un dur à désintégrer. Je vous conseille d'ailleurs de ne pas vous servir de votre pistolet laser contre le côté obscur de la force, ou vous passeriez du même côté que Anakin Skywalker. Mis à part l'histoire, ce jeu est un plaisir à jouer et à écouter. En effet, c'est John Williams, l'un des plus grands compositeurs de musiques de film (les Indiana Jones, les Superman, Always, les dents de la mer, Jurassic Park, Horizons Lointains, Rencontres du Troisième Type, E.T…), est à l'origine de la marche impériale, synonyme de situation plus que difficile à négocier. Sur cette ambiance musicale parfaite vient se greffer des graphismes fidèles à la planète Hoth, au système Dagoba et à l'Etoile Noire. De plus, comme dirait notre maître Jedi Pitt : "Nombreuses sont les scènes de X-Wing, de Snowspeeder et du Faucon Millénium en mode 7". Une grande innovation par rapport au premier volet : Luke utilise plusieurs sorts de force et manie son sabre laser avec une extrême précision. Eh oui ! Vous pouvez désormais renvoyer les tirs de vos adversaires (comme pour de vrai !). Inutile de vous préciser que Han Solo et Chewbacka sont au rendez-vous. Bon je vous laisse saliver devant les photos, d'autant plus qu'il vous faudra une éternité pour arriver jusqu'au Seigneur Vador !

● **Editeur : JVC**
Sortie : avril

TOUS LES CODES SPÉCIAUX ET BONUS CACHÉS DE CENTAINES DE JEUX !

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE !

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS !

36 70 53 89

Editeur PRESSIMAGE
* 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

The SPORTS

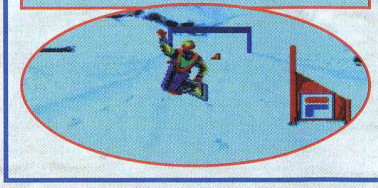
Challenge F1 Pôle Position

Je vous rappelle que chaque mois Ludi Games propose un concours sur F1 Pôle Position avec à chaque fois un nouveau parcours et un nouveau conducteur. Pour le mois de mars, voici le nouveau challenge :
G. Berger (Mc Laren) sur Suzuka, le circuit du Japon.
Pour participer, envoyez vos photos d'écran (avec votre nom et adresse) attestant de vos résultats à,
LUDI GAMES/Banzzaï
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil.
Dans la foulée, voici les gagnants du mois de janvier :
Gwenn de Marion : 0'58"60
François Laplanche : 0'59"05
Frédéric Lefévre : 1'03"35
Sylvestre Touret : 1'05"30
Sébastien Rico : 1'05"37

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

Dingues du kilomètre lancé, princes des pistes vertes, rois de la porte, empereurs des bosses… bref, si vous êtes pro de la spatule, lisez bien les lignes qui suivent, elles vous sont particulièrement destinées ! Des simulations de sports d'hiver comme celle là on en redemande. C'est simple, on s'y croirait ! Avec Val D'Isère, Loriciel nous a pondu la meilleure des simus de ski du monde ! Au programme : des descentes, des slaloms, des géants et… un paquet de pistes à se prendre à fond de gadin (!), en équilibre, sur votre Snowboard ! L'utilisation intensive du mode 7 et le défilement d'enfer de la piste donnent au jeu une impression de vitesse incroyable. Sans mentir, toutes les autres simulations de sports d'hiver peuvent aller se rhabiller ! Le test complet dans le n°22 de Banzzaï…

● **Editeur : Loriciel**
Sortie : avril



FIFA SOCCER

Une année de Coupe du Monde, des clubs français qui cartonnent en Coupe d'Europe… Eh oui, ce sont deux bonnes raisons pour sortir des simualtions de football. Donc, comme vous pouvez vous en rendre compte : y'en a un bon paquet de foot dans les actus sports ! Bref, tout ça pour vous dire que la meilleur jeu de football "FIFA SOCCER" qui a déjà fait un malheur chez Sega, arrive maintenant sur Super Nintendo. Jamais à la rédac il n'y a eu autant de monde autour d'un jeu de sport. Faut dire qu'on peut y jouer à 1,2,3 et 4 joueurs.

● **Editeur : Electronic Arts**
Sortie : juin

BRETT HULL HOCKEY

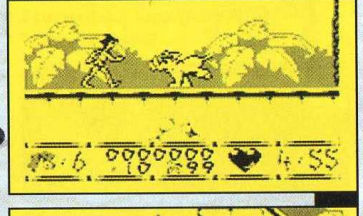
Accolade vous proposera d'ici quelques semaines de vous essayer aux joies de la glisse de compétition avec un joli petit palet tout rond au bout de votre canne. Tout comme avec la simulation d'Electronic Arts (NHLPA Hockey 94), Brett Hull Hockey reprend l'ensemble des joueurs officiels de la NHL. Par soucis de réalisme, Bret Hull, lui-même, a apporté son coup de patte pour les graphismes du jeu. Les mouvements des hockeyeurs ont tout d'abord été filmés pour ensuite être digitalisés (crévindiou, c'est la mode en ce moment !). Au programme, tout pleins de modes de jeux : "l'exhibition mode", la "short season" (11 matches), la "half season" (42 matches) et la "full season" et ses 84 matches d'affilé ! Ah, j'oubliais. Brett Hull Hockey utilise les rotations et les zooms… donc le fameux mode 7 de la Super Nintendo. Dès qu'on met la main sur la version finale, on vous dit si le soft tient la route : c'est promis !

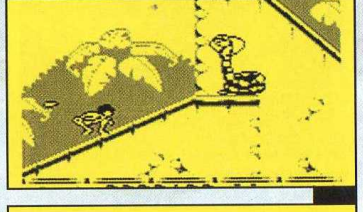
● **Editeur : Accolade**
Sortie : mai

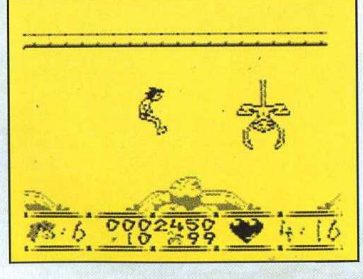
LE LIVRE DE LA JUNGLE

OK, d'accord… Le Livre de la Jungle n'a rien d'une simulation de sport… mais vu les performances de Mowgli, on a décidé de le placer aux cotés de tous les athlètes de la planète consoles ! Bref, tout ça pour vous prévenir de la sortie imminente du Livre de la Jungle sur Game Boy. Pour ceux qui connaissent déjà les versions Master System et Game Gear, sachez que cette version Game Boy bénéficie de tableaux complètement nouveaux… même si le but est toujours le même : trouver les émeraudes pour sortir des niveaux et ainsi de suite. Bref, une excellente version !

● **Editeur : Virgin**
Sortie : juin





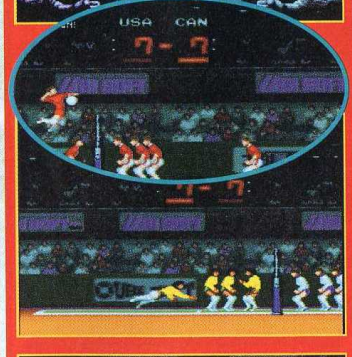


ERRATUM

Hyper V. Ball

Ubi Soft s'apprête à sortir en Europe une conversion arcade de volley-ball de très bonne qualité : Hyper V. Ball. Tous les coups du Volley ont été adaptés de bien belle manière et sont très facilement réalisables avec votre paddle : services smashés, amortis, plongeons de dernière chance et même quelques super coups magiques ! En test pour sa sortie.

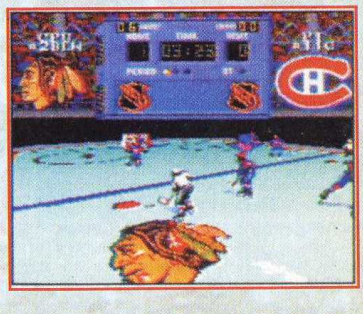
● **Editeur : Ubi Soft**
Sortie : mai



NHL STANLEY CUP

NHL Stanley Cup est la dernière simu de Hockey de Nintendo. Jetez un œil d'expert sur nos photos pour avoir un aperçu de la magnifique utilisation du mode 7. L'angle de vue est toujours situé aux plus prêt de l'action et scrole dans tous les sens avec une fluidité ahurissante (360°) pour suivre les évolutions du palet et des hockeyeurs. Comme pour l'ensemble des autres simus de Hockey, vous pouvez bien sûr choisir de vous frotter seul contre l'ordinateur ou à deux, l'un contre l'autre en match d'exhibition. Vous pouvez aussi entrer dans le mode saison pour participer aux 84 matches d'affilée du championnat de la NHL. Les règles officielles de la NHL sont scrupuleusement respectées. Mais si vous le désirez, vous pouvez à tous moments personnaliser vos parties en passant outre certaines règles trop contraignantes, comme les pénalties par exemple, ou en sélectionnant des durées de jeu plus courtes.

● **Editeur : Nintendo**
Sortie : 2e semestre



GAMES NEWS

MEGAMAN SOCCER

Eh ben, il ne manquait plus que lui ! Capcom nous offre la possibilité de jouer au foot, à 2 sur une cartouche de 12 megabits, mais attention pas à n'importe quel foot… les joueurs ne sont autres que les héros de Megaman, vous savez le jeu de plateformes. Donc, la petite création cybernétique du docteur Light affronte sur un terrain celles du docteur Willy. Ça va latter, d'autant plus que les règles du foot ont un peu évoluées !

● **Editeur : Capcom - Sortie : inconnue**

Pelé !

Ecoutez les p'tits jeunes ! Je ne sais pas si vous connaissez Pelé, mais, en tous cas, je suis sûr que vous en avez déjà entendu parler. Allez rappelez-vous, un brésilien, le meilleur des joueurs de foot de tous les temps : vainqueur des coupes du monde 1958,62 et 70… bon curriculum vitae, non ?! Et bien figurez-vous qu'il est de retour (avec sa canne d'accord, mais de retour quand de même). Il s'est associé à Accolade pour leur apporter sa précieuse aide sur le plan des graphismes du jeu. Malheureusement, la qualité du jeu ne semble pas être à la hauteur de la qualité du célèbre joueur. Quoi qu'il en soit, on vous dit tout dès que l'on met la main sur la version finale.

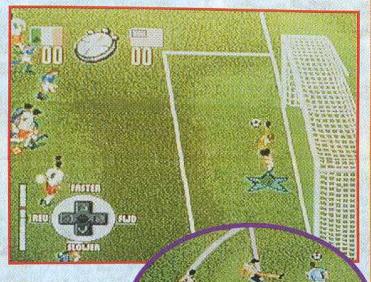
● **Editeur : Accolade**
Sortie : avril

BARKLEY SHUT UP AND JAM !

La Star des Phoenix Suns y va lui aussi de son petit jeu sur console ! Mais ce n'est pas de basket pur et dur qu'il en retourne… Non, avec Barkley Shut Up and Jam vous allez jouer au Streetball. dans les rues de New York. Le seul mot d'ordre pour gagner : embaucher Sir Charles dans son tandem puisque les matchs se déroulent en deux contre deux. Vous pouvez smasher comme les durs des durs, de la mort qui tue la vie avec "réssuscitation" céleste et confrontation des galaxies intersidérales à trois voies parallèles ! Ouh la, la…

● **Editeur : Accolade**
Sortie : inconnue

PSG CHAMPIONS



La foule est en délire, le match prend un rythme dément, une tête de… poteau ! Ouais, le PSG a battu le Real Madrid. Vous n'êtes pas content ? En tout cas, il ne vous reste plus qu'à attendre la sortie du petit dernier d'Acclaim : PSG Champions. Pour décider du sort de vos équipes favorites. Sur une autre échelle puisque vous pouvez prendre les commandes des meilleures formations européennes. Il faudra être pro pour diriger votre équipe vers la finale. Comme on dit : il n'y a que l'entraînement qui paye ! Tout les moyens sont bons pour vaincre l'ennemi mais faites attention aux fautes, les arbitres ne sont pas tolérents. Un petit carton c'est vite fait et ça défonce bien le moral des troupes. Faites de beaux rêves et à bientôt les p'tiots.

● **Editeur : Acclaim**
Date de sortie : avril

VIRTUAL SOCCER

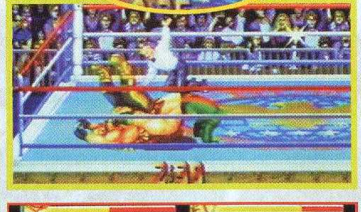
Après l'aventure, Virgin se jette dans la cour des grands avec sa première simulation de foot sur la Super Nintendo. Tout nous laisse espérer le meilleur pour ce petit jeu. Vous êtes aux commandes des 24 meilleures équipes du monde entier. On peut jouer seul ou à deux. Les footmaniaques retrouveront tout les petits coups, aussi bien pros que vicelards dans cette simulation. De plus, la gestion des équipes est rapide et la maniabilité excellente. Les tackles et dribbles sont hyper précis et on ne peut plus parler de "litige" d'arbitrage. Pour finir, le choix des formations est varié et ces dernières ont toutes des caractéristiques bien précises. La vue de dessus du terrain est interressante et trés maniable. La bataille sera dure sur le terrain, et surtout entre les quantités énormes de simu de foot qui sprtent à l'occasion du mondial.

● **Editeur : Virgin**
Sortie : avril

SLAM MASTERS

Capcom continu dans les adaptations de borne d'arcades. Après Street Fighter et Final Fight c'est maintenant au tour de Slam Masters, le jeu de Catch de faire son entrée sur la Super Nintendo. Malheureusement, alors qu'on pouvait s'étriper à 4 sur l'arcade, on ne peut se latter qu'à deux sur console. Mais bon, quand on aime, on compte pas ! Enfin, sachez que pour l'instant le jeu n'a pas trouvé de distributeur en France…

● **Editeur : Capcom**
Sortie : inconnue



DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE !
36 70 53 89
Editeur PRESSIMAGE
8,76F l'appel puis 2,19F/mn

TEST SUPER NINTENDO

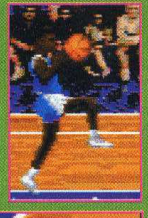
Attention, attention ! NBA JAM vient "smasher" votre Super Nintendo. Enfin, vous allez jouer au Basket dans votre arène préférée : la célèbre home sweet home ! Acclaim vous donne enfin l'occasion de faire les pires acrobaties au sein même de la NBA (National Basketball Association). Et ce sera le début de la célébrité pour les plus balèzes d'entre vous ! A vos fauteuils, bouclez vos ceintures, vous êtes dans l'univers "NBA JAMesque". Alleluia...

NBA JAM

NBA IN ACTION

Le mythe Jabbar est aussi au rendez-vous !

Le geste qui, sans aucun doute, vous martirisera !

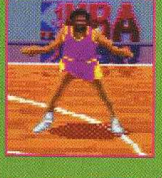


Tout est permis, même de tenter l'impossible.

La devise de tout joueur NBA JAM : Pour vaincre soit plus violent que l'autre !

Les baskets de couleurs signifient que votre joueur est en mode turbo !

Lorsqu'on joue contre l'ordinateur, il est très difficile de le battre !



Pour intercepter, usez des coudes.

Un petit apperçu de l'agressivité de Divac.

Après le succès international de Mortal Kombat, Acclaim attaque le marché du jeu vidéo tambour battant, avec la sortie mondiale (le 4 mars) de NBA JAM. Jam c'est plus qu'une simple simulation de Basket. C'est l'adaptation de l'arcade number One aux USA. En un an, la borne a avalé 1,4 milliards de pièces de 25 cents, soit 350 millions de dollars ! Pour les septiques, je signale tout de suite que NBA JAM est le seul jeu de basketball reconnu par la célèbre NBA. Tu m'étonnes. Et ce ne sont pas les arguments qui manquent ! Les 27 équipes officielles de la NBA sont présentes. Elles s'affrontent dans des duels endiablés en deux contre deux. Et, savez-vous pourquoi pas en cinq contre cinq ? Non ? C'est pourtant simple, Mark Turmell et son équipe de programmeurs ont cherché à rendre le jeu accessible. En effet, les simus à cinq posaient des problèmes de gestion de sprites...

Même à quatre !

De plus, pour rendre le jeu encore plus dément, on peut y jouer à quatre, avec le Multitap. Le système autostat permet aussi d'avoir des codes qui vous serviront de références en matière de NBA JAM. Eh oui ! Imaginez que vous ayez fini le jeu, vous pouvez continuer à jouer et le système autostat vous donne toujours le nombre de victoires et de défaites acquises. Grâce à ce stratagème, vous pouvez ainsi rentrer votre code dans la machine du voisin pour être toujours à la pointe du combat. NBA JAM, c'est aussi le funk du dunk ! Les 54 joueurs des formations de l'aigle ricain sont en réalité des athlètes capables des accrobaties les plus délirantes. On retrouve même la spéciale de chaque stars. Par exemple, le Windmill Slam de Robinson ! Essayez donc de deviner les auteurs des Tomahawk Jams, voir un peu si vous suivez. Tous les joueurs sont paramétrés suivant quatre critères : les 3 points, les smashs, la vitesse et la défense. Les Sacramento Kings ont Spud Webb, le joueur le plus rapide, mais n'ont pas un bon pourcentage de réussite au 3 points. De leur côté, Golden State avec Mullin sont des tueurs aux 7 mètres mais manquent de capacité à défendre. Et les Pistons ont la meilleure formation pour des raisons que vous découvrirez bientôt ! Bref, on s'y croit vraiment. D'autant plus que NBA JAM utilise le principe scanorama de Mortal Kombat. Ce procédé a été inventé par Shawn Liptak. Il consiste à filmer des actions et à les digitaliser. Quand vous voyez Shaquille O'Neal dévaler le parquet pour planter son Tomahawk Jam, c'est en réalité Willie Morris Jr. ! Ce dernier fait rage sur les playgrounds (le streetball) de Chicago et a contribué à filmer 90 % des séquences animées du soft. Remercions donc le reste des joueurs : Sheridan Oursler, Stephen Howard et Tony Scott. A cette ambiance hypra réaliste viennent se greffer les vannes ou les compliments du commentateur sportif. Je précise tout de suite que pour la Super Nintendo les digits vocales sont à la limite de la Correctionnelle. Eh oui, par rapport à la version Megadrive, les effets sonores sont mal travaillés alors que le coprocesseur sonore de la console est bien meilleur. Par contre les graphismes sont beaucoup plus précis, normal vu le nombre de couleurs affichables à l'écran ! En plus, la petite équipe d'Acclaim a cherché à faire de NBA JAM une simu au rythme dément. Les contre-attaques passent au premier plan, du moins si vous espérez gagner les matchs ! L'absence d'arbitre ne hache pas la cadence du jeu. Seule la règle des 25 secondes est conservée.

Même s'il n'est pas de la famille, lui aussi s'appelle Clinton et c'est le roi du Funk. Fallait le trouver !

Le petit Blond à gauche (en fait il a les cheveux blancs), n'est autre que le président des USA : Mr Clinton !

Tout plein de secrets !

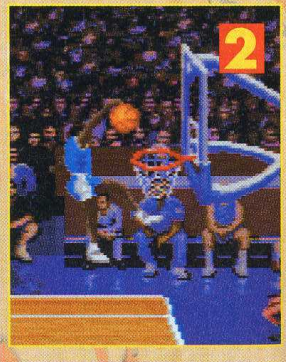
Si cela ne vous suffit pas, sachez que les 16 megabits de la cartouche cachent bien des secrets. Pour commencer, lorsque votre joueur allonge une série de trois paniers sans que l'adversaire ne marque, la balle change de couleur et votre pourcentage de réussite au tir augmente. Vous disposez alors d'autant de turbo que vous le désirez. Les plus radicaux d'entre vous seront contents d'apprendre qu'en quatrième quart-temps ou en overtime, on peut exploser le plexi (du panier) en mille petits morceaux. Et c'est pas fini ! Tout est permis dans les "arena" de la NBA... Vous pouvez pousser, donner des coups de coudes, faire des béquilles, pincer, modre, tirer les cheveux...

SUITE ▶

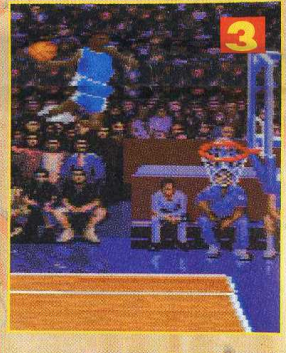
DUNK

WINDMILL JAM

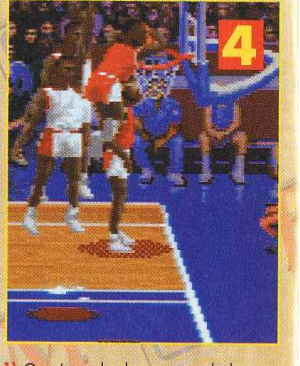
MAVERICK DUNK



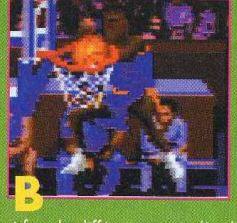
SIDE DUNK

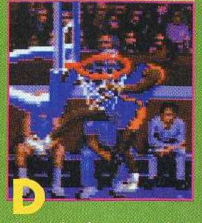


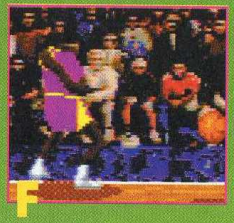
360° DUNK



1) On s'envole du sommet de la raquette, en terminant par deux moulinettes du bras et une bistouriquette.
2) Notez cette rotation simple du bras, d'une puissance à faire frémir King Kong et Franky l'obscur.
3) Ce n'est pas assez dur de smasher de face alors on essaye de côté. On est pas des fillettes !
4) Les bras ne suffisaient pas, on effectue alors une petite rotation du corpus vitalus, admirez ma science !
5) Histoire de se faciliter la vie, quelques petits sauts périlleux en feu ne font pas de mal ! Merci, je ne fume pas, moi non plus .





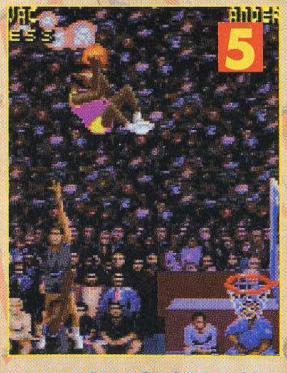


A) C'est le contre qui fera la différence entre l'ordinateur et vous. B) Un bref moment de repos pour les dieux du parquet. C) Pour ne pas se faire contrer, il faut avoir de la détente. D) Comme dirait David : "chopage ultime" dans les airs. E) N'oubliez pas d'utiliser le bouton turbo pour faire une passe hyper rapide. F) On doit savoir tout faire. Surtout, quand on fait parti de la NBA. G) Pas question d'espérer me battre quand on parle de détente.

S IN DELIRE LAND

6) Eh hop ! On un petit saut, style danseuse en tutu. Dans le jargon opéra, on parle de saut de biche et dans not' jargon : un vache de saut !
7) Comme s'il ne se faisait pas assez remarquer, il a fallu qu'ils rajoutent le boucan d'une turbine d'hélicoptère. Ben quoi, ça fait plus vrai !
8) Vous avez entendu parler des nouveaux avions stratosphériques. En voici un prototype de l'USAF. Un confrère dirait un smash Supersonic !
9) Quand je vous dis qu'on a le temps de siroter un verre pendant un smash ! Remarque, c'est sympa un petit drink, pendant un match !
10) Une fois au top, il est normal de ne rien se refuser. Alors va pour une double rotation axiale dissymétrique à turbo injection vulcano statique.
11) On retrouve la finesse indienne dans ce jam hyper-puissant. Tant mieux pour les marchants de plexiglass et pour le spectacle !
12) Pourfendre les airs comme un aigle, c'est le kif total et absolu. Surtout pour s'accrocher à son petit nid douillet, du dimanche matin.
13) A mon avis, il faut être extraterrestre pour exécuter des toupies comme celle là. Moi, le Pitt de service, j'y arrive : fingers in the nose !
14) Moi Tarzan, toi Jordan ! Eh oui, ils ont tansformé le parquet en jungle tropicale. Remarquez le smash accompagné du légendaire cri sauvage de Tarzan.
15) Il exagère un peu, voici un smash dans les limites du possible. Je suis d'accord, c'est un peu fado ! Comme dirait rémi (gag !)
16) Quand la fatigue gagne, le joueur prend son courage à deux mains et smash avec ses deux mimines. S'il est très fatigué, il met aussi un pied !

CANNONBALL SLAM

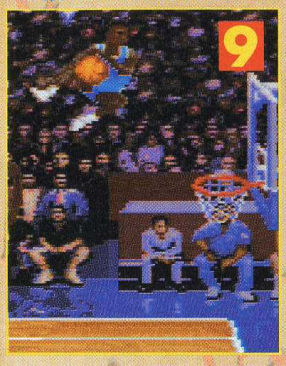


DANCING SMASH

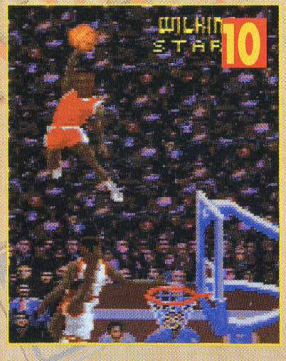
HELI SHOT

SKY DUNK

TEQUILA SUNRISE SLAM

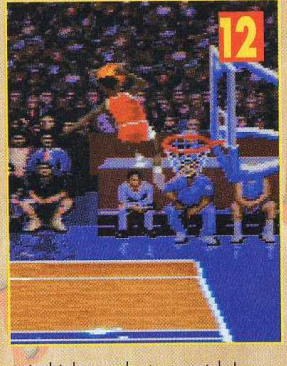


720° DUNK

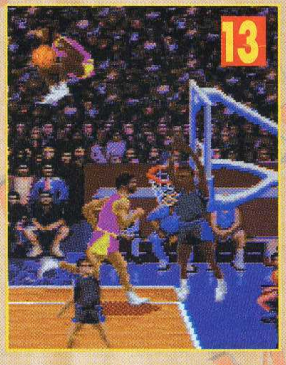


TOMAHAWK JAM

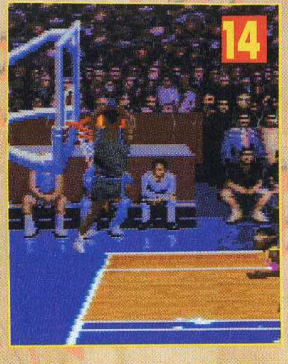
360° HAWK



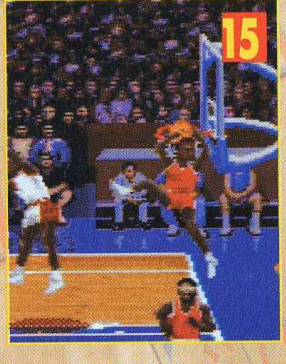
WEIRD SLAM



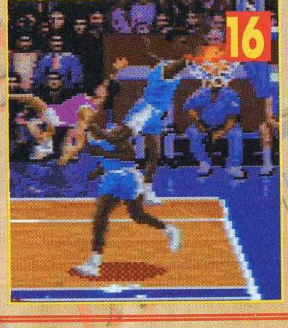
TARZAN DUNK



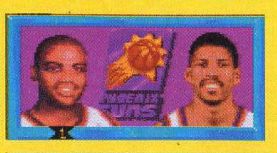
BACK SLAM

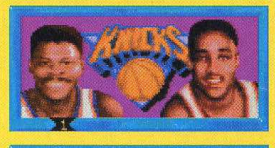


FRONT SLAM



SUPERSTARS



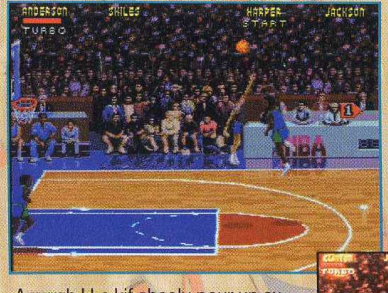


CONFERENCE OUEST

Si vous voulez du spectacle, n'allez pas chercher plus loin ! Voici le binôme mortel des Detroit Pistons (Drexler et Porter) et l'inénarable Charles Barkley qui a fait parler de lui avec la Dream Team des J.O de Barcelone.

CONFERENCE EST

Voici quelques uns des joueurs de la conférence (division) Est. Ici vous retrouverez les trois meilleures formations de NBA JAM. Les Charlotte Hornets, les Atlanta Hawks et les inévitables Chicago Bulls.



Bras roulé : Quand je vous disais que le mythe Jabbar est vraiment partout. C'était pas pour rire. Eh oui, la star des Lakers, le fameux n° 33 possède un record de points. Celui des points marqués pendant toute sa carrière, 38 387 points. Il paraît que Pitt a inscrit 12 points en tout !

Arrrrrgh ! Le kif absolu pour un ex-basketteur qui connaît toutes les frustrations du jeu. Combien de fois j'ai rêvé d'arracher la tête de... Enfin, le plus grand des secrets de NBA JAM consiste à retrouver les bidouilles. En arcade, on peut jouer avec des tanks, des personnages cachés, tripler le volume de la tête des joueurs, les boosteurs de caractéristiques et autres.

Des Cheat Modes...

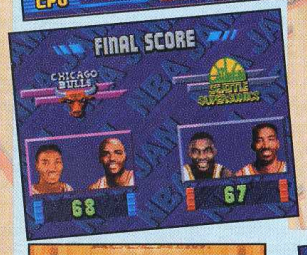
On peut déjà vous révéler l'existence de quelques petits "cheat modes". Style le dunk de la moitié de terrain à pieds joints ou la possibilité de contrôler le sort des US en jouant avec Bill Clinton, versus Waren Moon, le joueur de football américain ! Enfin, voici une simulation où l'on peut tout faire. Et comme la maniabilité est au rendez-vous... y'en a qui vont se défoncer la rétine ! Pour finir, si des joueurs de la NBA comme Magic Johnson, Jerry West et Shaquille O'Neal possède leur propre borne NBA JAM à coté de leur lit, c'est peut-être parce que le jeu a un formidable potentiel ludique. Ou alors, plus simplement, parce qu'une pom pom girl s'agite à la fin de la démo du jeu ! Maintenant, votre stewart Air Pitt vous souhaite un excellent voyage sur NBA JAM. Au fait, serrez bien les ceintures, ça va être la mega jiga défonce de la mort ! Pauv' Pitt il a serré sa pauvre tête de basketteur miteu...

Pitt, le dunk du rhinocéros, le smash du Zeppelin.

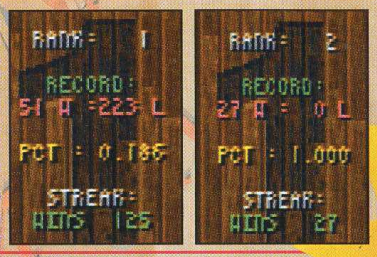
Le président des Etats Unis est vraiment une bête au Basket. Pitt aussi !

Faute ou pas faute ? That is the question ! Faites en autant et ne manquez pas de répondant. Seul mot d'ordre : lattez, lattez, lattez encore, voire même lattez !

STATS IN THE GAME !



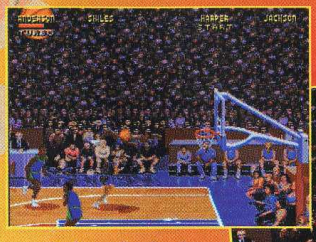
Le système autostat de Midway vous permet d'être la tache absolue ou l'avatar du basket ! En effet, vous pouvez cumuler les défaites et les victoires pour avoir une carte de visite NBA JAM.

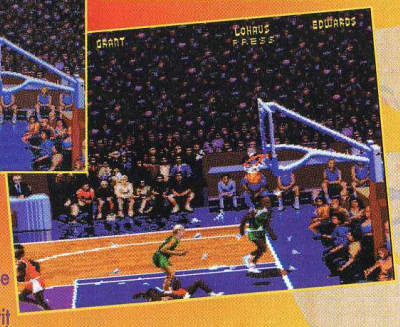


Si vous n'arrivez pas à faire la différence en smashant comme des bourrins. Revenez à des techniques plus conventionnelles, comme le double pas. Eh oui ! NBA JAM propose aussi une panoplie d'enchaînement hyper "stylisée". Comme on dit : "c'est pas cher mais ça peut rapporter gros".

Vous serez bien content de pouvoir souffler de temps en temps avec les stats de cette course contre la montre. Comme vous pouvez l'admirer sur les photos, les matchs sont de dures combats. Et j'espère bien que beaucoup d'entre vous auront la chance de tenir cette coupe entre les mains. Bonne chance, good luck, atchoum !

BOOMSHAKALAKA





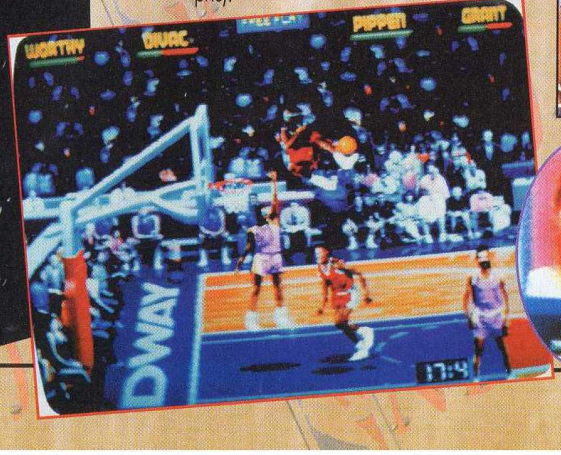
Seul mot d'ordre de NBA JAM : soyez physique. Alors n'hésitez pas : pincez, tapez, imaginez-vous entrain de tabasser Tyson ! Vous aurez le bon état d'esprit pour affronter les titans des arènes américaines. Pour expier, pétez un ou deux panneaux, ça n'a jamais fait de mal à personne.

NBA JAM ARCADE

Quand un joueur de foot US devient une star de la NBA : qui c'est ?

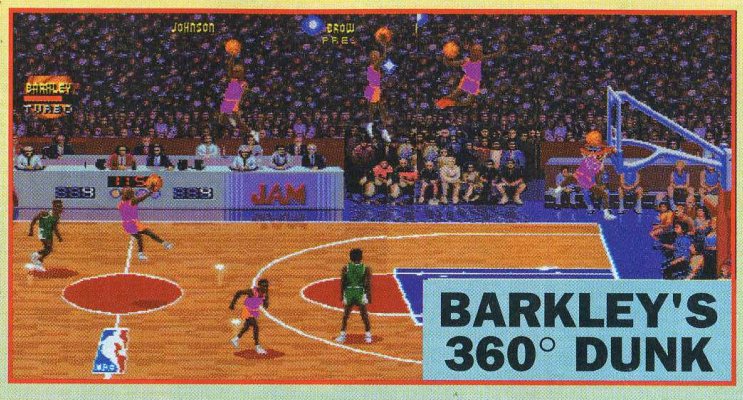
On dit toujours qu'il ne faut pas remettre à demain ce qu'on peut faire aujourd'hui ! Alors, partez tout de suite découvrir (si ce n'est pas déjà fait) la fantastique borne d'arcade Midway qui fait fureur dans les salles. Sa renommée s'est faite grâce les animations délirantes et rapides des super stars de la NBA... Il manque juste l'accent spécial made in George Eddy. En plus des 54 joueurs des deux conférences, il existait 30 à 35 caractères cachés dans la première version. Pour des raisons de perfectionement et de mémoire (système autostat), le nombre officiels est passé à 18 (dont 13 sont actuellement données par Midway). Figurez-vous que Rayden de Mortal Kombat et le gros Godzilla ont eu des invitations, mais "memory is memory" alors good bye Ray et Gogo ! Le paradis des bidouilles, c'est NBA JAM. Vous pouvez éléminer le facteur machine, augmenter vos caractéristiques... Pour finir, si l'adversaire vous chatouille un peu trop, défoncez-le avec un char d'assault (GTI 28 soupapes, spécial NBA). Tout ça pour vous mettre l'eau à la bouche, les petiots. J'en profite pour vous anoncer encore plus de bidouilles avec la sortie prochaine de NBA JAM II, en arcade. On dit que l'espérance fait vivre, alors espérez ! Uniquement si ça vous branche de jouer avec les locataires de la Maison Blanche ! D'ailleurs, il faut croire que Al Gore a donné des cours particulier de smash à tous les nazes de la NBA (Jordan compris).

Match au sommet de la politique américaine : le président contre le vice président ! Bref, Clinton VS Gore



La preuve c'est ce super bond au-dessus du panier, digne de la fusée Apollo 132 ! Au fait, si vous n'aimez pas le basket, ne vous tirez pas une balle... Vous pouvez toujours jouer à Paper Boy 12 !

LES DOSSIERS TOP SECRET D'ACCLAIM



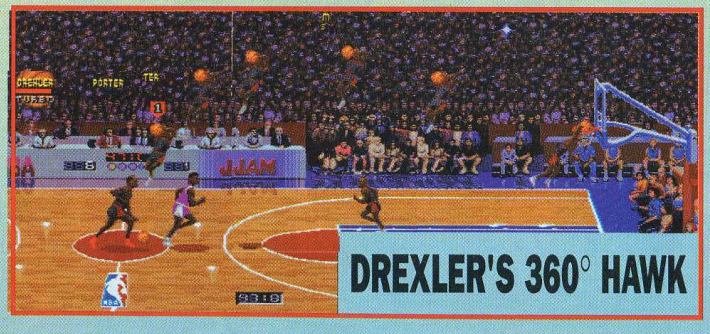
BARKLEY'S 360° DUNK

Encore un cheat ! Votre joueur est constamment sur une série en feu. Vous avez donc du turbo à gogo.

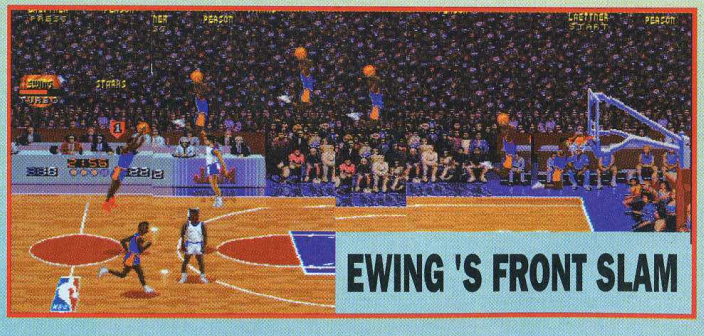
Ce cheat mode permet d'augmenter l'agressivité de votre joueur en défense.Ca va cogner dure !

L'efficacité prime : voici un envol de la moitié de terrain pour sauter par dessus la défense adverse.

Il ne vous reste plus qu'à faire des recherches assidues pour en savoir plus. La dernière alternative consiste à prendre la console, à la poser par terre et à sauter à pieds joints dessus ! Histoire de lui refaire le portrait. Cela dit, un petit peu de yoga vous aidera sans doute à calmer vos nerfs. Des questions ? Laissez un petit message à Pitt, votre sauveur...



DREXLER'S 360° HAWK



EWING 'S FRONT SLAM

POUR ou CONTRE

- ▲ Des graphismes précis et bien travaillés. Les effets du parquet rendent un max !
- ▲ L'adaptation de la borne number one aux US ! Et en plus, elle se joue à quatre.
- ▲ Ce jeu hyper rapide dispose d'une maniabilité excellente. Un jeu accessible à tous.
- ▼ Les bruitages et digits donnent l'impression d'avoir été largement laissé de côté.
- ▼ Ce n'est pas une vrai simu, mais était-ce vraiment la cible de NBA JAM.

JORDAN ?

C'est deux là sont absents. Eh oui ! La communiqué officiel de Midway stipule que Jordan n'apparait pas dans le dernier match des Bulls car il ne fait pas partie de la licence NBA. Disons qu'il n'a pas de contrat avec la NBA. Il en va de même pour Magic Johnson.

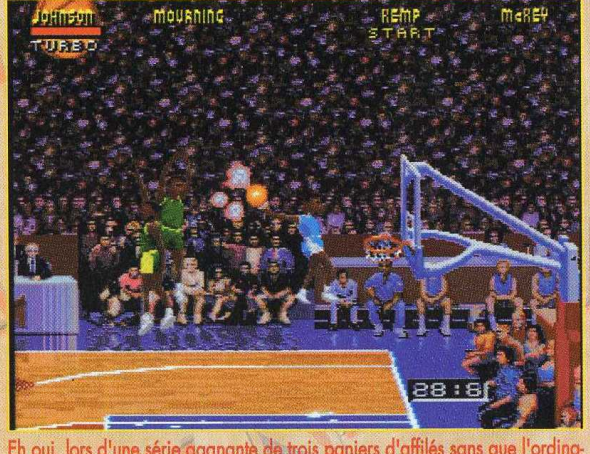
JOHNSON ?

LOGITHEQUE

Je ne vous apprendrais rien en vous révélant que la liste des simus de basket est longue. Faisons donc une petite sélection. On peut retenir World League Basketball pour sa perspective de rotation et Tecmo Basketball pour sa jouabilité. Il était grand temps qu'un courant d'air frais vienne rafraîchir le monde de la simu de basket. Ce mistral, c'est NBA JAM ! Même si on ne peut pas qualifier NBA JAM de pure simulation sportive, le côté fun la compense au centuple. En deux mots : "Le must" ! Le sort de JAM repose maintenant entre vos orteils.

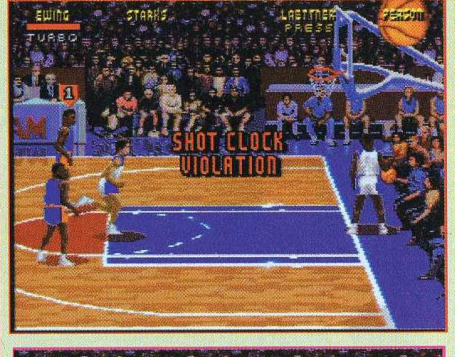
TOUS LES CODES, TOUS LES TRUCS ET ASTUCES DE TOUTES LES NOUVEAUTÉS DU MOMENT SUR LE 3615 KONSOL !

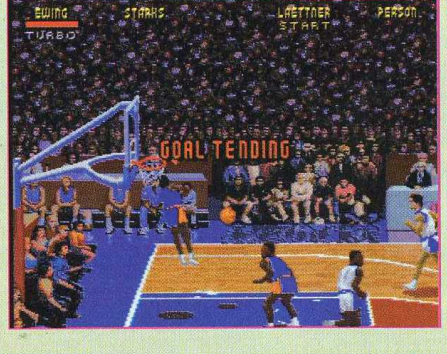
He's on fire !



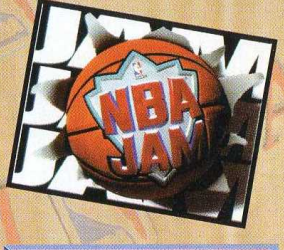
Eh oui, lors d'une série gagnante de trois paniers d'affilés sans que l'ordinateur ne marque, le ballon devient tambouyant. Le pourcentage de réussite augmente aussi. C'est le momment ou jamais de tirer à trois points, Larry Bird n'a plus qu'à devenir coupeur de citrons à la mi-temps !

LES 2 FAUTES !





Pour que le match garde son rythme d'enfer, les programmeurs d'Acclaim ont décidé une fois pour toutes de garder deux règles fondamentales du basket... Alors, tout d'abord celle des 25 secondes de possession sans shooter (première photo) et ensuite l'interception de la balle en phase descendante lors d'un shoot (seconde photo). C'était inévitable, vu les capacités physiques des joueurs !



ARCADE/ACTION

ACCLAIM – 1 A 4 JOUEURS

Acclaim frappe encore avec une adaptation des jeux Midway. A quand NBA JAM 2... Il paraît que ce n'est pas si loin.

GRAPHISME	95%
ANIMATION	94%
SON	84%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	93%

INTERÊT 95%

500 600

TEST SUPER NINTENDO

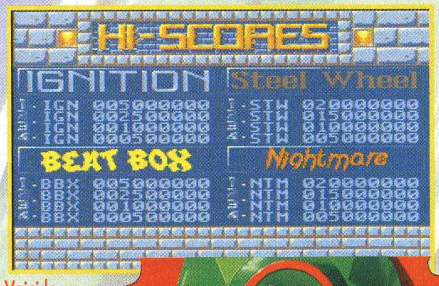
En son temps, Pinball Dreams fut un grand succès sur micro et plus particulièrement sur Amiga. Fort de cet aperçu, l'éditeur 21St Century Entertainment (distribué en France par Gametek) s'est décidé à nous pondre une version console. On ne change pas une recette qui marche ! Sorti il y a peu de temps sur la petite portable, le jeu s'annonce de bonne facture sur la Super Nintendo. Pour en être sûr, veuillez étudier attentivement les quelques lignes qui suivent...

pinball DREAMS

Pinball Dreams, comme son nom l'indique, est un jeu d'une catégorie particulière : celle des flippers. Ce n'est donc pas la peine de le comparer aux classiques jeux de plateformes ou de combats que vous connaissez parfaitement (non, non, non et non David ! je ne parlerais pas de Streetpfffmmm...).

Quatre flippers !

Ce jeu réunit à lui seul quatre flippers originaux, tous aussi colorés les uns que les autres. Chacun des plateaux propose bien évidemment un thème différent : Allumage (Ignition), Roue en acier (Steel Wheel), Boîte-son (Beat Box), Cauchemar (Nightmare). Les graphismes, ainsi que la disposition des divers éléments (rampes, cibles, bumpers) changent totalement, tout comme le contexte sonore. D'ailleurs, sachez que les musiques et les bruitages sont très bien réalisés. On se croirait vraiment dans un café... avec la fumée en moins ! D'autre part les messages affichés à l'écran vous indiquent la marche à suivre pour obtenir tel bonus. Contrairement à la version Game Boy, cette cartouche permet à de nombreux joueurs de rivaliser avec la petite bille d'acier. En effet, il est possible d'y jouer à huit, chacun son tour, mais seuls les meilleurs auront l'immense privilège de figurer au tableau des high-scores. Comme dans la réalité, chaque flipper demande une technique particulière pour obtenir : extra-ball, spécial, bonus, captures ou même Jackpot. Cette technique est facile à acquérir grâce au système de commande bien pensé (la manette multidirectionnelle à gauche sert à diriger le flipper de gauche et la touche A celui de droite). Vous pouvez ainsi effectuer aisément amortis et fourchettes.



Voici le tableau des meilleurs scores. Avec un peu de chance, vous y figurerez rapidement.

Secouez-le...

D'autre part, vous avez la possibilité de secouer le billard électronique, très pratique pour modifier la trajectoire de la bille lors de situations périlleuses. Cependant, n'en abusez pas ! Le tilt guette ! Ah oui, très important, une quille est placée entre les deux flips pour éviter aux joueurs une perte de boule prématurée.

Côté réalisation, Pinball Dreams dispose de graphismes assez fins avec un scrolling multidirectionnel rapide et fluide. Notez que les flippers scrollent sur environ trois écrans, la vision n'est donc que partielle. Ça peut être gênant pour certains joueurs, mais la jouabilité n'en reste pas moins excellente. L'animation de la boule (rebonds, trajectoire) est parfaite. Il faut dire que depuis le temps, les programmeurs ont largement eu le temps d'améliorer leur routine. En fin de compte, Pinball Dreams est une merveille de jeu de flippers, qui devrait sans aucun doute plaire à tous les fanas las de dépenser tout leur fric dans les salles d'arcades. Et puis quatre flippers pour le prix d'un, c'est pas mal du tout !

Louis Houng alias le spécial !

STEEL WHEEL

Voici un de mes flippers favoris ! Les effets sonores y sont particulièrement réussis. Vous vous retrouverez à bord d'un train à travers le Far West. "I'm a poor lonesome cow-boy, yeeh hi !".

1) Allumez toutes les lampes et gagnez l'extra balle, le Jackpot et d'autres bonus.
2) Lancez la bille, faites là redescendre par le couloir clignotant. Vous obtenez alors 1 000 000 de points.
3) Un bumper et c'est 500 points dans la poche.
4) Allumez les 3 flèches, vous doublez vos bonus.

NIGHTMARE

Retrouvez l'ambiance des films fantastiques avec cet étrange flipper qui va vous faire flipper (musicalement parlant !). Votre but consiste à traverser un cimetière hanté, et cela, avant minuit.

1) En bloquant la bille dans le couloir de gauche, vous obtenez le bonus jackpot.
2) Chaque passage sur la rampe de gauche vous rapporte 100 000 points.
3) Touchez le bumper pour gagner 500 points.
4) La rampe de droite augmente votre score de 1 000 000 de pts.

IGNITION

Avec ce flipper (Ignition), allez dans une fusée jusqu'aux limites du système solaire (c'est du moins ce que dit le dossier de presse !).

1) Lancez la bille et faites là passer par la flèche clignotante. Vos bonus sont alors multipliés par 2.
2) Si la bille passe par le couloir de gauche, vous obtenez 50 000 points.
3) Ce couloir vous octroie le bonus Booster.
4) Allumez les 3 lampes. Vous obtenez alors le bonus Spell Ignition.

BEATBOX

Comme vous pouvez le voir, Beat-Box est un billard électronique très sympa, avec beaucoup de rampes. Pendant les premières parties, on perd rapidement la bille d'acier. Heureusement, la quille au centre est là pour éviter les "caves". Les parties suivantes sont plus facile à aborder, car on connaît mieux le "terrain". Moi, c'est mon préféré parce que Beatbox m'a permis d'éclater ce gros nabot de David !

Pinball Dreams est une compilation de quatre flippers ayant chacun son propre style et ses propres caractéristiques. Des messages défilent au bas de l'écran pour vous expliquer comment obtenir les différents bonus. Lisez-les attentivement et restez toujours concentré. Car la moindre erreur est fatale (imaginez un peu si vous perdez au premier score).

1) Touchez le bumper et gagnez 500 points.
2) Prenez cette rampe. Vous obtenez le bonus US Charts.
3) Cette rampe vous donne 75 000 points.
4) Ces rampes rapportent chacune 100 000 points.

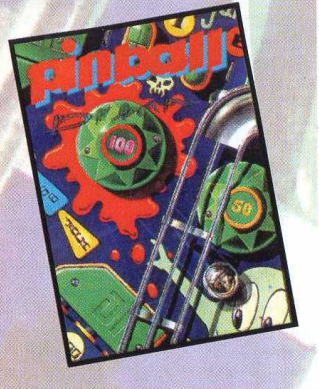
LOGITHEQUE

Pinball Dreams est le premier jeu de flipper de la Super Nintendo. Déjà sorti sur micro-ordinateurs Amiga, PC et plus récemment sur Game Boy, la version 16 bits bénéficie de toute l'expérience de l'éditeur 21St Century Entertainment. D'ailleurs, cette version est l'une des meilleures, vu la palette de couleurs (256 couleurs affichables parmi 32768) de la console. Les graphismes sont variés, colorés et relativement fins.

L'animation est rapide, mais moins que sur Amiga. Elle reste tout de même aussi fluide. Enfin, la jouabilité est excellente grâce au système de contrôle simple et efficace. C'est sûr, Pinball Dreams arrive au bon moment sur le marché des jeux vidéo.
Bref, c'est Gametek qui va s'en mettre plein les poches : normal, vu les bons softs que les programmeurs de cette société nous pondent en ce moment.

POUR et CONTRE

- ▲ Graphiquement c'est sympa, varié et plutôt coloré.
- ▲ Une ambiance sonore digne de celle des salles d'arcades.
- ▲ La jouabilité et l'animation sont excellentes.
- ▲ 4 flippers pour le prix d'un.
- ▼ Pas grand chose à dire de ce côté là, à part peut-être le champ de vision partiel (le flipper scrolle sur environ 3 écrans de haut).



FLIPPER

GAMETEK - 1 A 8 JOUEURS

Une excellente adaptation de flipper, très jouable qui vous permet en plus de faire des économies !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	87%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%
INTERÊT	85%

350 450

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-BOY

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion) 199 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve) 299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	BATTERY PACK	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME-GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	MALETTE RIGIDE	99 F

+ DE 400 JEUX DISPONIBLES

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GARGOYLES QUEST	99 F	BUGS BUNNY	149 F
TORTUE NINJA	99 F	DOUBLE DRAGON II	149 F
KICK OFF	99 F	GREMLINS 2	149 F
DOUBLE DRAGON	139 F	TERMINATOR 2	159 F
SPIDERMAN	139 F	HOOK	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

KIRBY PINBALL LAND	199 F	NIGEL MANSELL	249 F
SENSIBLE SOCCER	199 F	ZELDA	249 F
ASTERIX	249 F	F 1 POLE POSITION	269 F
MORTAL KOMBAT	249 F	TINY TOON 2	TEL
MYSTIC QUEST	249 F	TORTUE 3	TEL

NINTENDO - N.E.S

CONSOLE NEUVE + 1 Jeu 289 F
PISTOLET (OCCASION) 149 F KIT DE NETTOYAGE 49 F

+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

METAL GEAR	79 F	BAYOU BILLY	139 F
RESCUE	79 F	BLACK MANTA	139 F
RYGAR	79 F	CASTELVANIA II	139 F
TORTUE NINJA	79 F	DONKEY KONG	139 F
CASTELVANIA	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
DUCK HUNT	99 F	MEGA MAN 2	139 F
FAXANADU	99 F	PROBOTECTOR	139 F
FESTER QUEST	99 F	SHADOWGATE	139 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
METROID	99 F	ZELDA 2	159 F
ROBOCOP	99 F	DOUBLE DRAGON 2	169 F
ROBO WARRIOR	99 F	TOP GUN II	169 F
SILENT SERVICE	99 F	DUCK TALES	179 F
SOLSTICE	99 F	GREMLINS 2	179 F
SUPER MARIO 1	99 F	SUPER MARIO 2	179 F
TROJAN	99 F	WORLD CUP	179 F
WIZARD AND WARRIORS	99 F	RESCUE RANGERS	199 F
BATMAN	139 F	SUPER MARIO 3	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SUPER TURRICAN	179 F	MEGAMAN 4	299 F
DUCK TALES 2	299 F	ASTERIX	349 F
KIRBYS ADVENTURE	299 F	DARKWING DUCK	349 F

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française (neuve)

+ UNE MANETTE	+ Jeux SUPER MARIO ALL STARS	+ Jeux ALLADIN	+ Jeux STREET FIGHTER 2 TURBO
690 F	990 F	990 F	1090 F

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
CABLE PENTEL	149 F	GAME GENIE (neuve)	349 F
MANETTE PRO PAD (TRANSPARENTE)	149 F	ACTION REPLAY PRO*	275 F
MANETTE ORIGINE	99 F	RALLONGE MANETTE	39 F

+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION		NEUF	OCCASION
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F	NIGEL MANSELL	449 F	314 F
ALLADIN	449 F	314 F	PIERRE LE CHEF	489 F	--------
ANOTHER WORLD	489 F	199 F	PILOT WINGS	249 F	169 F
ARME FATALE	199 F	139 F	POP'N TWINBEE	449 F	314 F
ASTERIX	449 F	299 F	PRINCE OF PERSIA	489 F	299 F
BATMAN RETURN	489 F	339 F	RANMA 1/2 2	499 F	349 F
BEST OF THE BEST	489 F	199 F	ROAD RUNNER	489 F	269 F
BLAZING SKIES	389 F	199 F	SENSIBLE SOCCER	439 F	--------
BUBSY	449 F	314 F	SHANGAI 2	489 F	339 F
CANTONA FOOT	449 F	314 F	SIM CITY	389 F	269 F
CHUCK ROCK	399 F	269 F	SIMPSONS BART	489 F	269 F
CLIFFHANGER	449 F	314 F	SKYBLAZER	399 F	--------
DAFFY DUCK	469 F	--------	STARWING	299 F	199 F
DESERT STRIKE	439 F	299 F	STREET FIGHTER 2	489 F	199 F
DRACULA	449 F	314 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	339 F
DRAGON BALL Z	489 F	349 F	SUPER AIR DRIVER	499 F	349 F
EMPIRE STRIKE BACK	TEL	--------	SUPER BOMBERMAN	389 F	269 F
EQUINOX	449 F	--------	SUPER MARIO KART	389 F	269 F
F 1 POLE POSITION	489 F	339 F	SUPER GOAL	489 F	299 F
FLASHBACK	439 F	299 F	SUPER MAGICAL QUEST	549 F	349 F
F ZERO	249 F	169 F	SUPER SOCCER	389 F	199 F
GOOF TROOP	449 F	314 F	SUPER STAR WARS	489 F	339 F
GP 1	489 F	339 F	SUPER SWIV	199 F	139 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	299 F	SUPER TENNIS	314 F	199 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	449 F	314 F	SUPER TINY TOONS	489 F	339 F
HOOK	349 F	299 F	SUZUKI F1	489 F	299 F
HOME ALONE 2	249 F	169 F	TECMO BASKET BALL	489 F	339 F
LAMBORGHINI	479 F	339 F	TORTUE FIGHTERS	TEL	--------
LEMMINGS	489 F	269 F	TORTUE NINJA 4	489 F	299 F
LOST VIKING	449 F	314 F	VAL D'ISERE CHAMP	TEL	--------
MARIO ALL STARS	389 F	269 F	WORLD HEROES	499 F	--------
MECH WARRIOR	489 F	299 F	WRESTEMANIA	--------	169 F
MORTAL KOMBAT	549 F	349 F	YOSHI'S SAFARI	389 F	269 F
MR NUTZ	449 F	314 F	ZELDA 3	389 F	269 F
NBA JAM	549 F	--------	ZOMBIES	TEL	--------

* OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION

NOUVEAU Ouverture le 8 MARS 1994

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ **36.685.686**
(7 J/7 24H/24)
De province, composez directement sans faire le 16.1
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.665.666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

03/94

TEST SUPER NINTENDO

L'autre jour, alors que je me rendais au journal en métro (comme d'habitude), voilà t-y pas que des phénomènes étranges commencent à se produire. Tout d'abord, il pleut, ce qui est plutôt inhabituel dans une rame de métro. Ensuite les passagers, aux allures plutôt étranges, commencent à me sauter dessus pour essayer de planter leurs crocs dans mon armure. Ne comprenant pas tout de suite ce qui m'arrive, je m'accroche à un mur et commence à distribuer les baffes...

SKYBLAZER

Une fois la rame de métro traversée, je me retrouve face à un géant, répondant au doux nom d'Ashura. Ce mastoc enlève sous mes yeux une gentille sorcière, en me laissant en guise de cadeau quelques boules de feu me péter dans la tronche ! Je me relève péniblement du sol, lorsqu'un vieillard aux allures délabrées me sort une histoire, à dormir debout. Il paraît que je suis le descendant des Sky Lords et que je dois délivrer la sorcière. Vu la dégaine du vieux, j'essaie de m'esquiver. Mais je commence à me poser des questions quand j'aperçois à travers ma fenêtre les murs d'un temple au milieu d'une plaine verdoyante ! N'écoutant que l'appel des mes aïeux, je me dirige d'un pas hardi vers mes aventures. Le chemin est tout tracé sur le plan (façon Mario). Après avoir traversé la forêt, quelques temples et un ravin au guidon de mon deltaplane, je me repose quelques minutes. J'effectue un 360° avec ma tête auto-directrice et fait remarquer à mon cerveau à moi, le mien (!), que ce coin est de toute beauté... Tellement beaux d'ailleurs que je me demande si je ne vis pas un rêve.

Sous une pluie battante, notre héros s'en sort bien grâce à ses gants antidérapants.

Un petit air de Ghouls...

En effet, ces monstres et ces décors ne sont pas sans me rappeler Super Ghouls'n Ghosts, un jeu auquel je jouais il y a quelques temps.

Après toutes ces questions métaphysiques, je rencontre à nouveau le papy. Il me donne un password et, sympa, il rajoute une petite unité à ma barre d'énergie. Vient ensuite une phase bonus dans laquelle je traverse une étendue d'eau, le tout en mode 7 particulièrement réussi. Malheureusement, vu la maniabilité hyper sensible de ce niveau, je me prends un paquet de mines volantes en pleine poire. Heureusement que la grande majorité de l'aventure se déroule sans heurts.

Au niveau de mes capacités, je peux frapper avec mes petits poings rageurs et mes petits pieds enflammés. Je peux sauter comme un cabri et même me plaquer aux murs pour y monter tel Spiderman (le cousin éloigné de Pitt). Les monstres qui me font face ont donc affaire à ma force légendaire ainsi qu'aux divers pouvoirs magiques que j'acquiers après avoir battu les boss récalcitrants. Les boss, j'en rencontre plusieurs en cours du jeu. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont gros et beaux. Il faudra trouver leur point faible pour s'en débarrasser. En continuant ma route, je traverse des lieux encore plus beaux, encore plus grands, accompagnés de musiques qui collent parfaitement à l'ambiance "Héroïc-Fantasy". Ponctuée par quelques "thou ! thou ! yahh ! " chanté par le héros, enfin moi.

De toute façon, une aventure comme celle-ci ne pouvait être que superbe. En effet, elle a été réalisée par les "ceusses-la-même" qui nous ont pondus Hook. Enfin bref, les mêmes qui ont fait Ghouls'n Ghosts. Alors, chut : on s'assoit dans sa chaise, on profite du spectacle, et on applaudit bien fort !

Lion, le Ciel Blaseur.

Malgré un mur qui se rapproche dangereusement, notre héros ne se laisse pas impressionner. Il joue les kamikazes.

La vie est parfois brutale. Dans une situation pareille, il vaut mieux tout de suite lâcher le paddle et aller boire un café.

Alors là, c'est une partie en mode 7. C'est vraiment beau, mais qu'est-ce que c'est difficile à manier... Un bon moyen de se faire des vies supplémentaires quand même.

LA TOUR DU DRAGON

Peu avant la fin de l'aventure, vous aurez à traverser la tour du Dragon ; en voici l'entrée. Pour les petites boules de poils, mettez quelques coups de savates. Contre les gros chevaliers, optez plutôt un petit coup de magie. Sinon évitez de marcher dans les pointes, ça fait des traces sur le sol, après... et le sang d'un super-héros, ça tache en plus d'être précieux !

LA GALERIE DES ERREURS

Voici la plupart des ennemis que vous rencontrerez sur l'île. Comme vous pouvez le voir, ils sont tous beaux et bien fringués mais mordent comme des sauvages. Que se soit sur terre, dans les airs ou bien encore sous l'eau, l'adversité sera toujours présente. Quelques coups dans la tête suffiront à les renvoyer à leur point de départ : l'enfer ! Et si cela ne suffit pas, un petit coup de magie et le tour est joué.

1 : un archer qui préfère le ciel à vos beaux yeux. 2 : un cracheur de flammes qui copie sur Dhalsim. 3 : ce spectre ne fera rien qu'a vous embetter. 4 : un dragon volant, qui vole au vent. 5 : on dirait une chausette brulante. 6 : ce moine se ballade sur un éléphant volant. 7 : il a acheté son couteau à castrorama, pour mieux vous couper les bras. 8 : une plante carnivore, pour ne pas oublier la nature. 9 : un loup garou, un peu faible d'esprit.

LE MONDE DE SKYBLAZER

Boss 4 : sous l'eau, ces œufs libèrent de gros piranhas.

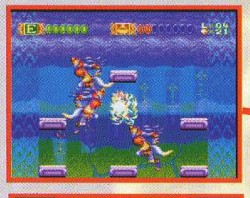
Boss 3 : une plaque tournante, mais pas chauffante.

Magie 4 : un tir à plusieurs directions. Utile sous l'eau.

Magie 3 : cette magie vous permet de vous revitaliser.

Magie 5 : cette "chose" arrête le temps.

Boss 5 : le démon du vent vous souffle dessus... et bloque les ennemis.



Boss 7 : tout droit sortie de Dragon Ball Z, ce dragon en veut à votre peau.

Magie 6 : un éclair vertical destructeur et "marraveur".

Boss 2 : plus vous le touchez plus il grossit. P'tèt qui vaut mieux ne pas le toucher !

Magie 2 : vous pouvez flotter dans les airs horizontalement.

Magie1 : vous l'avez dès le début. C'est un projectile longue portée.

Boss 1 : une sorte de génie transparent qui se déforme et se tortille.

Magie 8 : vous voici devenu phoenix ! Volant et invincible. C'est la dernière magie, à vous de trouver à quoi elle sert.

Magie 7 : un champ de force qui vous fait ressembler à un Super Saiya. L'immortalité pendant quelques secondes.

Boss 8 : Ashura en personne, va vous apprendre les bonnes manières. Frappez ses boules !

Boss 6 : non, ce n'est pas une tortue ninja, mais elle n'en est pas moins dangereuse.

Voici la carte de Skyblazer. C'est toujours plus sympa d'évoluer dans un jeu quand on connaît le chemin que l'on prend. Ici, vous voyez tous les boss et toutes les magies. En espérant que la force soit avec vous, je vous souhaite une bonne et longue quête.
A propos, si quelqu'un réussi à atteindre le temple au Nord-Ouest du lac en haut, qu'il me prévienne. En effet, il n'y a aucun chemin direct pour y arriver. Alors voilà quoi, si un lecteur intersidéral parvient à me trouver le passage magique, il aura le droit à toute ma reconnaissance !

BOSS FINAL

Le big boss final qui n'est pas sans rappeler celui de Ghouls'n Ghosts.
Il vous balance des lasers et tente de vous écraser avec son gros poing. La technique n'est pas simple mais je sais que vous vaincrez. En tout cas, techniquement

Ce niveau est une sorte de shoot'em up, dans lequel il faut fritter l'ennemi tout en évitant les piques. Simple non ?

LOGITHEQUE

Skyblazer est un jeu de plate-formes/baston excellent, qui rivalise sans problème avec Actraiser ou bien Ghouls'n Ghosts et ce sur tous les plans. Mais cette rivalité n'existe pas au niveau de la durée de vie.

En effet, Skyblazer est un tout petit peu trop facile et aussi un tout petit peu trop court. C'est dommage pour un jeu de cette qualité. On se prend à espérer une suite, histoire d'assouvir notre faim de jouer !

Petite info : sachez que l'équipe qui a réalisé Sky Blazer est aussi celle qui a produit Ghouls'n Ghosts.Le fait est que Sony a proposé à de nombreux programmeurs , graphistes et musiciens de changer de société moyennant une petite fortune !
Remarque, si Skyblazer me propose une coquette somme pour aller bosser à hawaï... Quoique !

POUR ou CONTRE

- ▲ Une réalisation qui tire partie des atouts de la machine.
- ▲ Un jeu vraiment fun qui rappelle le bon temps de Ghouls'n Ghosts
- ▲ Les graphismes sont réellement splendides.
- ▼ Une maniabilité douteuse dans les parties en mode 7.
- ▼ Un jeu trop court. Un peu pipo par rapport à la qualité du soft. Aucune option, aucune présentation

ARCADE/ACTION

SONY - 1 JOUEUR
Un jeu d'une qualité technique irréprochable. Cependant il est facile à terminer...

GRAPHISME	95%
ANIMATION	92%
SON	93%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	75%

INTERÊT 91%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

SUNSETRIDERS

Je me rappelle de la belle époque quand, sur les arcades, on avait le droit à des jeux originaux. Ghouls'n Ghosts, Shinobi ou bien Sunset Riders faisaient partie de ces merveilles. Maintenant, depuis le succès de Street Fighter 2, les jeux de combat ne cessent d'affluer sans jamais l'égaler. Heureusement qu'on a des consoles ! Après la Megadrive Sunset arrive maintenant sous vos yeux. Alors Originalité + Konami = grand jeu ? C'est ce que nous allons voir...

Une fois la console allumée, une intro (style dessin animé) me présente quatre héros au grand cœur ligués contre les méchants en plein farwest américain. En quête d'argent, nos quatre héros passent en revue les meilleurs moyens de s'en mettre plein les fouilles ! Le plus simple consiste à piller une banque, mais comme ils sont gentils et honnêtes, ils préfèrent endosser le metier de chasseur de primes. Concept original : deux joueurs peuvent s'allier et choisir chacun un des quatre cowboys.

Sur le dos de son fidèle destrier, notre héros se contente de "destroyer".

Il ne vous reste plus qu'à traverser une dizaine de niveaux, en profitant de vos colts pour friter de l'ennemi, choper du bonus et éclater le boss. Bref, le "touti" habituel pour tout joueur moyen qui se respecte. L'originalité du jeu se situe dans le décor de fond, le far west qui vous emmène dans de chaudes villes, sur le toit d'un train, sur l'arrière train d'un canasson, dans des montagnes pour finalement arriver au ranch du dernier méchant. La réalisation n'a rien de bien fantastique et les capacités de la Super Nintendo sont sous exploitées.

Ce bonhomme a l'air vraiment méchant. Pour preuve, regardez le bâton de dynamite dans sa main !

Surprise désagréable !!

Le scrolling souvent horizontal, parfois diagonal est correct mais laisse découvrir des graphismes peu soignés. En effet si l'on compare cette version au jeu Megadrive, on est déçu. Sur la Super Nintendo il y a plus de niveaux, mais charcutés à souhait et certains ennemis ont disparus comme par enchantement, comme les indiens de la montagne... Côté animation, rien de bien spectaculaire. D'autant que la réalisation des sprites est trop

SUITE ▶

C'est bien joli de friter du voyou, mais pensez surtout à éviter la charge des vaches folles ! Ce serait bête de finir encorner !

ILS TIRENT PLUS VITE QUE LEUR OMBRE

Ça, c'est le tout début du jeu. Le niveau 1, quoi ! Rien de bien difficile pour un joueur averti : quelques desperados a dégommer, quelques bonus à chopper, pour finalement arriver à des vaches sauvages. Utilisez vos capacités de tireur d'élite si vous voulez survivre.

INTRO

Une petite intro sympa vous mettra dans le vif du sujet. Quatre héros au grand cœur et aux longs flingues engagés pour nettoyer le pays de toute la racaille environnante. Encore un truc facile qu'on ne voit que dans les jeux vidéos !

DERNIÈRE MINUTE

Ne testant que les jeux officiels, c'est donc en toute honnêteté que nous avons testé Sunset Riders. Malheureusement pour nous (et pour vous) nous apprenons que ce jeu n'a pour l'instant pas distribué en France contrairement à ce qui était prévu. Pour plus d'infos, renseignez-vous auprès de votre revendeur habituel !

TRUCS & ASTUCES TRUCS & ASTUCES TRUCS & ASTUCES

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE :

36 70 53 89*

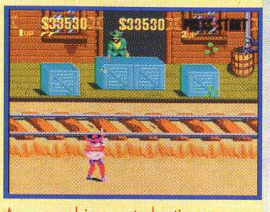
TOUS LES TRUCS ET ASTUCES PAR MINITEL :

3615 KONSOL

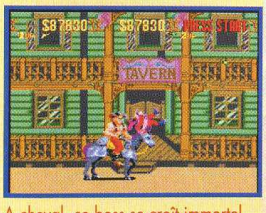
Éditeur PRESSIMAGE
* 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

LES BOSCOS

Ce gros gars se cache derrière des tonneaux pour se protéger.



Avec ses sbires, cet abruti vous canarde grave. On se planque !



A cheval, ce boss se croît immortel. Tout comme David.

Voici deux Bombermen qui ne vous lâcheront pas de si tôt.

Ce monstre, avec un fouet et un bouclier, vous lui tirez dessus c'est plus simple !

Attention, cet indien est très agile.

Un gros gars avec une mitraillette, c'est plus dangereux qu'une mauviette avec une biscotte !

Sir Richard Rose en personne, il est très dur à battre. Normal, c'est le boss de fin !

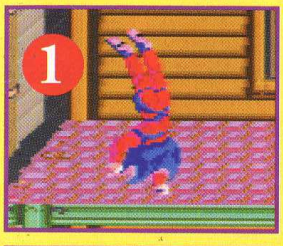
1) En exécutant ce flip arrière, vous esquivez l'ennemi avec une facilité déconcertante. Bel athlète !
2) Explosez les bandits de la ville à dos de cheval.
3) Restez toujours sur vos gardes, sinon vous allez vous faire "marraver la gueule".
4) Sautez de temps en temps en donnant quelques coups de fusils. Vous êtes certain de faire un carton.
5) Vous êtes vraiment sans pitié. Regardez tout le plomb que vous larguez !
6) A cette allure, vous allez battre Carl Lewis. Et peut être le record du monde.
7) Vous avez nettoyé le haut d'un immuble. Faites de même en bas.
8) Voici l'esquive ULTIME : "la glissades ombrero"
Bah, voila hein ! J'ai fini ma légende et vais me coucher !!

LOGITHEQUE

Cela faisait longtemps que l'on avait pas vu ce genre de jeu sur Super Nintendo : shoot'em up/plateformes à deux joueurs. La dernière fois que j'ai vu ça, cela remonte à l'époque Super Probotector.

Ma préférence va tout de même vers ce dernier qui possède une réalisation bien plus soignée. Le plus étonnant vient du fait que ces deux jeux soient produits par la même boite...

LES POSITIONS



On a beau être un cowboy, çela ne vous empêche pas d'être agile. Cela dit, nos cowboys sont vraiment de sacrés athlètes.

grossière, un peu comme si des gamins les avaient dessinés...
Finalement Sunset Riders n'est pas exceptionnel. On pouvait franchement espérer mieux de Konami. Bon d'accord, les musiques ne sont pas trop mal mais çe n'est pas suffisant pour faire un hit. Sunset plaira aux amateurs de cow-boys...

Sunset Vilner

Regardez bien cet apache. C'est mon portrait craché !

Cet indien n'a qu'un but : vous trancher la gorge !

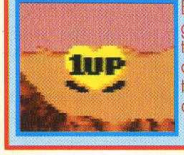
Aaaah, sort cruel ! Emporté par un poteau alors qu'il se balladait tranquillement sur le toit d'un train.

LES BONUS

Un double tir efficace, surtout s'il est couplé au tir automatique.

Un tir rose automatique et rapide qui détruit tout sur son passage.

Quelques points en plus pour accéder à la vie supplémentaire.



Et, une vie gratos tombée du ciel.Elle est très rare dans le jeu.

POUR ou CONTRE

- ▲ Une conversion presque fidèle de l'arcade.
- ▲ Un jeu marrant à deux joueurs.
- ▼ Une réalisation peu soignée.
- ▼ Moins bien que sur Megadrive...
- ▼ Durée de vie limitée.

Ça tire dur sur les flancs de la montagne. Mais où sont passés les indiens de la version arcade ?

Avec le cheval, il faudra aussi sauter par dessus des troncs d'arbres jetés par de vilains ennemis.

SUNSET RIDERS ARCADE

Sunset Riders de Konami est sorti en arcade au tout début des années 90. A l'instar de Lethal Enforcers, la division jeu vidéo de la firme nipone à décidé de l'adapter sur consoles 16 bits. Malheureusement, le résultat reste en deçà des espérances que chacun pouvaient formuler après le succès phénoménal et mérité des Tiny Toons. Cette situation est d'autant plus étonnante que par le passé, Konami a réussi avec bonheur à nous proposer des conversions fantastiques comme par exemple les Tortues Ninjas. Vraiment étonnant... Quelques mots sur le jeu d'arcade : sachez qu'aux Etats-Unis, la borne autorisait jusqu'à quatre joueurs simultanés. Mais en France, on n'a jamais pu y jouer à plus de deux.

ARCADE/ACTION

KONAMI - 1 A 2 JOUEURS

Un jeu sympa à deux mais qui pêche par une réalisation moyenne...

GRAPHISME	85%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 84%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

Les "Nintendomaniacs" sont sur les dents. Eh oui, ils s'impatientent et pour cause... Cela fait une éternité qu'un shoot them up (style Commando ou Ikari Warriors) n'a vu le jour ! Vous savez le genre de jeu qui rend intelligent, gentil, attentionné... Pour redonner du baume au cœur des fans de Tir, Malibu Games leur propose d'assouvir leurs instincts primaires en adaptant sur la 16-bits un jeu d'arcade made in Midway. J'ai nommé Total Carnage.

TOTAL CARNAGE

Voici la très longue histoire de ce jeu. Un fou dangereux : le Général Akhboob, prépare un complot pour conquérir le monde. Ce cinglé dispose malheureusement d'une armée de mutants prêts à bondir, créés grâce à ses techniques avancées dans le domaine bio-nucléaire. D'autre part, il détient de nombreux otages civils ainsi que deux grands reporters : nos deux compères Jo et Franky.

PRESENTATION

Bonjour amis téléspectateurs, vous êtes bien sur Banzzai International. Nous venons de découvrir que le Général Akhboob cherche à devenir le maître du monde. Et, et... (fin de transmission)

After The War Of 1999, Reporters Swarned Into The War Zone...

Soon, Hundreds Of Reporters And Civilians Are Missing...

Soon, Hundreds Of Reporters And Civilians Are Missing...

Deux balèzes de choc !

Pour contrecarrer ses plans, on fait appel à deux hommes suffisamment courageux et assez stupides (genre Commandant Sylvestre) pour accepter la mission et s'infiltrer dans la base de Kookistan. Vous allez, de ce pas, incarner le Capitaine Carnage. Demandez donc à un pote de jouer le rôle du Major Mayhem. A deux on est moins faible et on rigole bien plus ! En effet, finir le jeu en mode un joueur relève du miracle. C'est presque mission impossible tant la difficulté est élevée. Elle l'est même un peu trop à mon goût et risque d'en décourager plus d'un... Mais pour ceux qui aiment les challenges, y'a de quoi faire !

Côté jeu, les ennemis sont très nombreux et variés. D'ailleurs, ça va du simple démon, aux araignées géantes, en passant par des chars d'assault et pourquoi pas des jets à réaction. Ils arrivent de partout, de chaque coin de l'écran et n'hésitent pas à vous descendre. C'est pourquoi, il faut constamment surveiller ses arrières sinon ce sera la mort dans d'affreuses souffrances. Les connaisseurs auront bien sûr deviné la présence des traditionnels "boss" de fin de niveau. Bonjours les boss, ça faisait longtemps que je n'en avais pas vu d'aussi balèzes ! Ils sont extrêmement coriaces. Balancez-tout sans aucune, mais alors, sans aucune pitié ! Sachez tout même qu'en mode deux joueurs ce n'est pas du gâteau, alors imaginez seul...

Cette partie du jeu n'est pas bien dûre. Il suffit d'éviter le tir des canons en zigzaguant à travers les véhicules comme si vous faisiez du ski.

Un véritable arsenal

Dans ces combats, vous risquez donc de perdre pas mal de vies voire, vos "continues". Par chance, le nombre d'armes à votre disposition est impressionnant : mitraillettes, lance-grenades, lances rockets, plasma, bombes à retardement, lance-flammes, tir multidirectionnel, j'en passe et des meilleures. Vous pouvez aussi récupérer des tas de bonus pour augmenter votre score. Au menu : des drapeaux, des gemmes, des clefs permettant l'accès à des sections spéciales (tableaux bonus) du jeu, des champs de protection, des chaussures de course pour se déplacer plus vite, sans oublier les vies supplémentaires. Ces dernières sont les bienvenues. Le contrôle des personnages est au premier abord un peu bizarre. Eh oui ! tous les boutons (A, B, X et Y) servent à tirer. Les boutons Left & Right servent à poser des bombes à retardement ou pour envoyer des missiles sur les cibles clés. On voit très rapidement la nécessité et l'efficacité de ce système de commande.

Bon, le jeu en lui-même se déroule en vue de dessus, avec un scrolling multidirectionnel au fur et à mesure de votre progression. Nos combattants de choc doivent traverser trois zones. Attention c'est pas de la tarte, méfiez-vous des mines et des barils toxiques qui explosent.

Un dictateur en direct

De temps à autre, pendant le combat, des scènes viennent s'intercaler. Vous verrez ainsi votre base décompter votre score et surtout le Général dictateur (en caricature) agitant le spectre des représailles, si vous continuez à "envahir" sa Mère Patrie. L'originalité de Total Carnage réside dans le fait que les vingt aires de combats sont accessibles de diverses façons. En effet, vous pouvez emprunter la route qui vous

CA VA BLASTER

Ces araignées géantes déposent des œufs après leur passage. Shootez-les avant qu'elles ne pondent sinon vous aurez droit à leur progéniture.

Un pour tous et tous pour un. Dans l'adversité, il faut se serrer les coudes, surtout quand on fait face à de gros balèzes.

Chouette alors, des tas de gemmes à ramasser pour gonfler vos points.

Le Général Akhboob s'est réfugié dans une fabrique de lait pour bébé. Ça me dit quelque chose et vous ?

Ce générateur de mutants vous en fera voir de toutes les couleurs. Un conseil, méfiez-vous de tout !

La fin est proche ! Toutefois, méfiez-vous de l'électricité, des mines rouges et allez donc délivrer les otages.

AU SECOURS

Pas de pitié, on dégomme tout ce qui bouge, tout en évitant de se faire atteindre par les mutants et les explosifs.

Voici une de mes parties préférée. Là, vous allez faire un carnage parmi tout ces véhicules blindés. Yaouh !

Observez le nombre impressionnant de sprites présents à l'écran. Si avec ça, vous ne vous sentez pas l'âme d'un Rambo : je n'sais pas ce qu'il vous faut.

Vous venez de vous apercevoir que vos ennemis ne sont pas des humains. Ils ont le sang vert comme dans la série V. Ou alors je suis daltonien...

Il ne reste plus qu'un joueur en course. L'autre n'a pas assuré, il s'est fait honteusement éliminer, le pauvre.

Pour sauver les drapeaux ricains vous devez tout tenter. Qu'est-ce que vous ne feriez pas pour votre Pays !

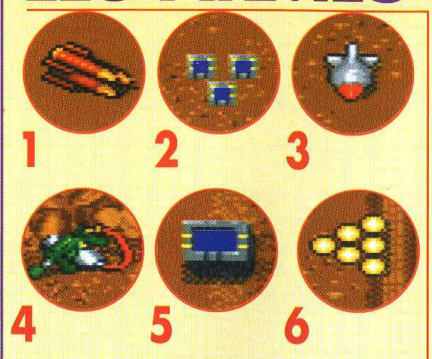
convient le mieux et choisir ou non d'entrer dans un des "temporal wraps" ou télé-porteurs. Ces derniers vous emmènent le plus souvent vers les tableaux bonus où vous devez éliminer les mutants, délivrer les otages, désamorcer des bombes, détruire des Jeeps, etc. Bref, c'est toujours le même topo.

Les sprites se bousculent

On remarquera toutefois quelques bugs pendant la partie, surtout lorsqu'un trop grand nombre de sprites peuplent l'écran. Mais au final, le jeu reste bon. Un doute quand même vis à vis des graphismes. En effet, ils sont tout juste potables. La Super Nintendo nous avait habitué à beaucoup mieux. Mais une chose est sûre : Total Carnage, c'est vraiment le carnage total !!! Je n'ai jamais vu un jeu aussi dévastateur. Pas le temps de souffler (enfin si, mais juste avec l'option pause) tellement l'action est prenante. Servi par une réalisation moyenne, Total Carnage bénéficie tout de même d'une durée de vie excellente et vous offrira des heures et des heures de défoulement. Au fait, réveillez-vous, ce n'est qu'un jeu !

Carnage Louis : le boucher du quartier !

LES ARMES



UN RATELIER DIGNE DE RAMBO !

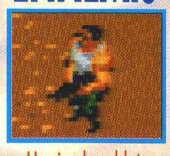
(1) Ce lance-missile est incontestablement l'une des meilleures armes à votre disposition.
(2) Ceci est une bombe à retardement fort précieuse pour détruire un grand nombre de monstres.
(3) Attirez les ennemis vers vous et déposez cette bombe à retardement. Ensuite, barrez-vous ! Elle élimine tout ce qui se trouve à l'écran. Prévenez votre collègue.
(4) Ce lance-flamme est pratique mais de portée assez courte.
(5) Une fois récupéré, ce bidule vous permet de poser des bombes automatiquement. Super, non ?
(6) Voici l'ultime arme de défense qui autorise un tir rapide et multidirectionnel. Canoooon !

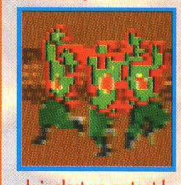
LES BONUS

DEVENEZ INVINCIBLE !

(1) Tant qu'il est vert, ce champ de protection vous protège (normal !) contre les mutants. Alors regardez-le de temps en temps.
(2) Ces chaussures permettent aux joueurs de se déplacer plus rapidement. Pratique pour fuir vos ennemis et pour courir après le bus !
(3) Les clés servent à accéder aux tableaux bonus.
(4) Pour augmenter votre score, ramassez ces drapeaux.
(5) Encore un bonus excellent pour votre score.
(6) Cette chose tourne autour du combattant pour le protéger contre les assauts ennemis. Maman, j'ai peur !
(7) Ramassez-le pour obtenir une vie supplémentaire. Sinon, passez votre chemin, mais c'est pas très malin !

QUELQUES ENNEMIS


Un simple soldat.


Lui, c'est un mutant !

Un autre soldat...

Encore un autre soldat.

Balèze le mutant !

Mini robot tank !?

LOGITHEQUE

Total Carnage est un jeu dans la lignée des Commando, Ikari Warriors ou bien Super Smatch TV. Contrairement à ce dernier, il propose nettement plus de décors en plus d'un scrolling multidirectionnel. Le jeu peut se jouer à deux et offre aux joueurs de longues heures de parties grâce à sa difficulté progressive et son parcours non linéaire. Certes, les graphismes ne sont pas géniaux, mais l'ensemble reste cohérent. Comme toujours, il s'agit de dégommer un maximum de sbires à travers de nombreuses aires de combat. En résumé, Total Carnage est un jeu bête et méchant qui permet aux possesseurs de la Super Nintendo de se défouler autrement que sur les classiques jeux de baston.

LES BOSS

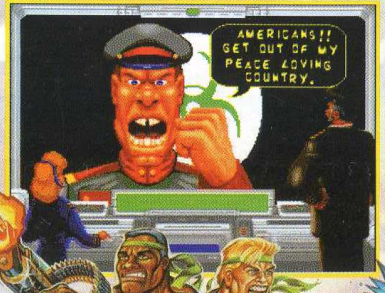
Grand Boss (orcus) : orcus est un mutant géant armé jusqu'aux dents. Il est très dangereux. Si, ici, vous ne perdez pas la plupart de vos vies, je m'incline : vous êtes un Dieu !

Aéroport : pendant que l'un va délivrer les otages, l'autre glande en plein milieu de la piste de l'aéroport ennemi.

Boss de fin : voici le dictateur en personne sur son engin de mort. Admirez le courage du survivant !

UNE SCENE INTERMEDIAIRE

LE DICTATEUR : wouarf, wouarf ! Je me marre quand je vois la tronche de ce dictateur. En plus, il ose nous menacer, nous les soldats de la World Company ! Il va voir de quel bois on se chauffe...



Le petit coquet à droite c'est Franky not' Rédac-chef et le petit bronzé, celui qui chausse du 53, c'est Djabouni !

CARAMBA !

Voici la map du tout début de Total Carnage. Parfait pour une mise en jambe en douceur. Les festivités peuvent commencer par la désintégration totale d'un char d'assault. Attention ! Contrairement à ce qui se passe dans la réalité, une fois touché, le tank en flamme, continu sa course. Bouge de là !

QUELQUES TABLEAUX BONUS

Vous devrez récupérer des clés, sauver des otages, éliminer la racaille. De l'action en perspective en somme !

POUR et CONTRE

- ▲ De l'action à l'état pur, le tout servi par une bonne jouabilité.
- ▲ Une durée de vie excellente surtout en mode 1 joueur.
- ▲ Des bruitages comme dans les salles d'arcades.
- ▲ Un fun incontestable en mode 2 joueurs.
- ▼ Des graphismes de moyenne qualité.
- ▼ Une musique correcte sans plus.

ARCADE/ACTION

MALIBU GAMES - 1 A 2 JOUEURS

Une bonne conversion du jeu d'arcade à réserver aux pros du paddle. Ou aux fous du shoot !

GRAPHISME	77%
ANIMATION	80%
SON	85%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 86%

350 — 450

TEST SUPER NINTENDO

A huit mois, dans le ventre de ma mère, je cherchais déjà le moyen de sortir ! Deux minutes après avoir vu le monde tourner, je m'faufilais à travers l'hôpital pour trouver mon gentil papa. En fait, toute ma vie n'a été que réflexion... Et pour vous le prouver (car en classe on m'a appris qu'il ne faut jamais balancer des affirmations sans les justifier), je vais vous raconter, ce qu'il m'est arrivé, il y a quelques jours, alors que je sirotais un coke sous les palmiers de mon balcon...

Cela devait être un mercredi après-midi et, alors que j'étais tranquillement installé devant King Arthur World, "Keuf" (not' rédac chef), m'appelle et me demande d'abouler sur le champs. D'après ce que j'ai compris, il a une petite surprise pour moi et m'attend avec impatiente.

Je saute dans le métro en réfléchissant à mon itinéraire. Finalement, après m'être fait dépouillé deux fois et avoir sauvé une vieille dame d'une mort certaine, j'arrive enfin à la rédac. Encore une fois je suis confronté à un nouveau problème... Je dois m'arranger pour rentrer sans avoir à prendre un badge. Je regarde à droite, je regarde à gauche. Coup de chance, la fenêtre des WC, reliée directement à la salle de test, est ouverte. Je m'y faufile et, 5 minutes plus tard je suis devant Frank. Une fois encore j'avais respecté mon quota de reflexion pour la journée.

-Alors mon ptit Mike ! ca va ?

-Ouais ça va !

-Parlons peu, parlons bien ! Teste ça.

-Mais...

-Y 'a pas de mais ! Et que ça saute !

Donc, après cette prise de contact aimable, direction la salle de torture. Finalement je me sentais quand même soulagé car Frank, sans le vouloir, m'avais sorti du casse tête de"King Arthur World".

Rien que de la réfléxion !

A peine arrivé dans la salle de test, je me précipite vers la SNIN, insert la cartouche, allume la télé et... Aaaaaahh ! Un cri d'horreur sort du fond de ma gorge : j'avais de nouveau affaire à un jeu de reflexion. D'après ce que j'avais pu comprendre, ce jeu me télétransportais dans un passé très, très lointain, à l'époque ou les gens vivaient en tribus au milieu des mammouths.

Le but du jeu, est simple. Vous régnez en maître absolu sur un paquet d'hommes de Cromagon. A vous de les emmener jusqu'au dernier niveau en les équipant de nouveaux outils, de nouvelles armes, pour survivre dans un monde cruel et carnivore ! Donc, pour les mener à bon port, vous disposez de deux options initiales. Options qui accroîtront en ramassant certains objets... Par exemple au début vos p'tit hommes ne peuvent que se porter. Et, dès le deuxième niveau, le javelot vous permet de passer les ravins sans danger à la manière d'un sauteur à la perche !

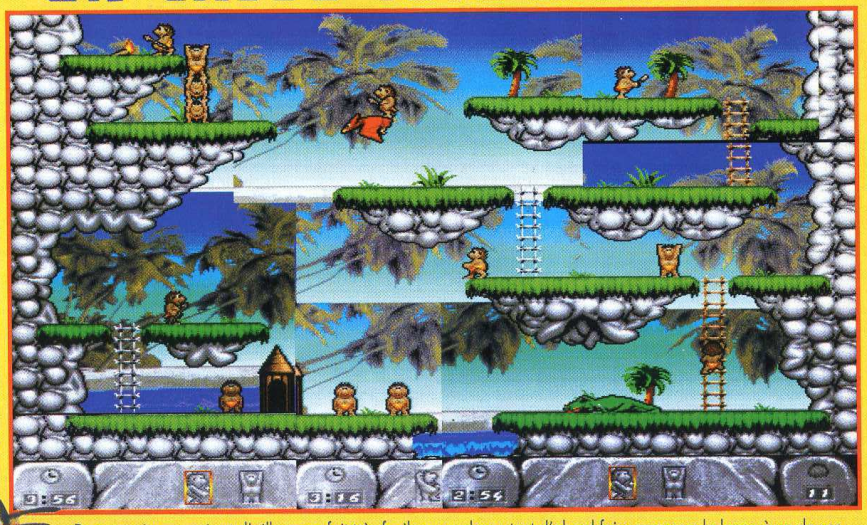
Pour égayer le jeu, vous avez même quelques petites scènes qui ajoutent un peu de comique au jeu. Elles apparaissent chaque fois que vous passez un certain nombre de niveaux... Des niveaux, extrêmement nombreux, très beaux et très variés. Au milieu du paysage, où les p'tits oiseaux font cui cui et le soleil brille, se dessinent des puits de laves bouillonnantes, des fontaines jaillissantes, où l'eau miroie (Jacqueline passe moi la sel !), non j'plaisante !...Leur difficulté s'accroît très rapidement, GameTeck en a profité pour insérer un système de passwords qui n'est à mon avis, pas de TROP ! Vu le temps que j'ai mis pour aller au bout...

Sur ce, hasta la vista... sur un jeu de réflexion !

Homo-sapiens Valensi.

Ounga bounga, je suis le grand sorcier !

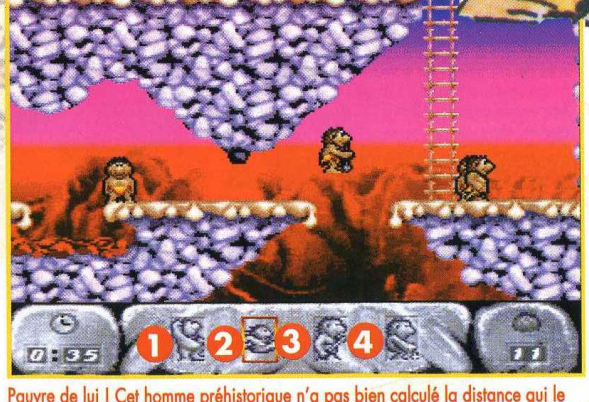
UN CASSE-TETE A ETAGES



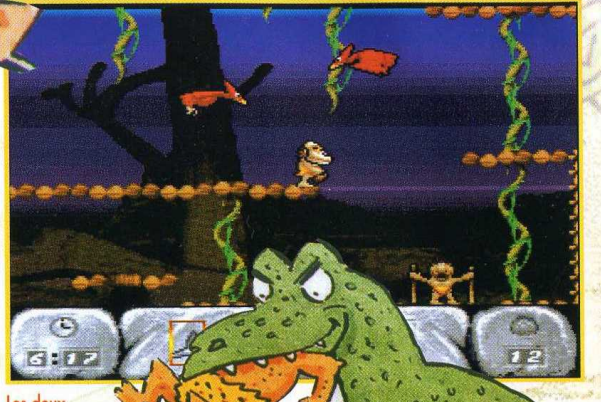
Dans ce niveau, qui est d'ailleurs en fait très facile, vous devez tout d'abord faire ramasser la lance à un de vos hommes. Grâce à ses capacité de sauteur, il passe le précipice et par la même occasion, tue le dinosaure. Vraiment indispensable ce javelot ! Faites passer ensuite tous les autres hommes préhistoriques. Arrivez tout en haut, vous devrez les faire monter un à un sur le dos de l'oiseau rouge et, à la fin, vous devrez faire la courte échelle pour que l'un des hommes récupère la flamme située en haut à gauche.

En voyant cette homme sur le pont, Dieu dit : "Et l'homme créa la roue pour se déplacer". Et il ajouta : "Dommage qu'il n'est pas créer le parachute par la même occasion" ! Eh bien, je suis tout à fait d'accord et je tiens à dire que si le p'tit bonhomme avait eu un parachute, je ne serais pas mort ! Ouuuuin...

En ces temps reculés, les hommes devaient se brûler les fesses pour montrer leur puissance.



Pauvre de lui ! Cet homme préhistorique n'a pas bien calculé la distance qui le séparait de la rive opposée. Il va maintenant apprendre la théorie de Newton.
1) Cette première option, vous sert à armer votre lance. Avec cette dernière, vous pouvez tuer toutes sortes de dinosaures.
2) En utilisant cette seconde option, vous pouvez sauter au-dessus d'un précipice.
3) Avec cette troisième option qui s'avère très utile, si vous ne voulez pas gaspiller votre lance inutilement, vous stopperez toutes sortes d'ennemis.
4) Cette dernière option vous permet de poser l'objet qui vous encombre. Si par hasard vous trimbalez Mike, ne le posez pas par terre, balancez-le dans la Loire.



Les deux oiseaux rouges qui planent dans le ciel vous sont très utiles. Accrochez-vous à leurs pattes et passez de l'autre côté. Bien vu, non ?

Après m'être fait virer de "Jurassic Park", j'avais perdu mon appétit mais, depuis que je me suis fait embaucher dans Humans, je reprend goût à la chair.

A L'AUBE DE L'HUMANITÉ

Chaque fois que vous passerez un certain nombre de niveaux : sachez que les éditeurs ont concocté pour vous une série d'images hilarantes dont vous me direz des nouvelles.

Un sur tous et tous sur l'oiseaux. Après avoir joué aux acrobates préhistoriques, le chef atteint le haut de cette falaise. Une question tout de même se pose : lequel des cinq autres hommes préhistoriques va redescendre le premier.

LOGITHEQUE

Depuis que le célèbre "Lemmings" est sorti, il y a quelques années, de nombreux jeux du même genre ("Push Over" ou "Lost Vikings") ont tenté de le détrôner. En vain. Seul "King Arthur World", signé Jaleco, a pris la place de "Lemmings". De tous les jeux que j'ai cité précédemment, Humans est sans doute celui qui se rapproche le plus de "King Arthur World" tant par la qualité de ses graphismes que pour son intérêt. Seule déception (qui confirme la règle), les musiques sont décevantes. Dommage !

Alors que dans Lemmings, vous devez diriger une bande de joyeux rongeurs en leur évitant de passer à la casse, dans Push Over, une fourmi s'amuse à faire tomber des dominos (vous savez, à la façon des morceaux de sucres. Dans Lost Vikings, vous avez droit à un mélange de jeu de plateformes et de réflexion. Dans King Arthur World (le seul à détrôner Lemmings), vous devez à l'aide d'une armée composée de soldats, de magiciens et d'archers délivrez les Rois de divers royaumes, de l'emprise de terribles monstres.

Malgré le dur labeur et la chaleur, les hommes préhistoriques ne perdent pas espoir car ils savent que la mer est proche.

Comment trouvez-vous le beau profil et le joli foulard de ce coquet de Mike ?

POUR au CONTRE

- ▲ Les graphismes ont été largement améliorer par rapport aux versions micros.
- ▲ La difficulté augmente au fur et à mesure des niveaux.
- ▲ Les programmeurs ont placé un système de "passwords" permettant de reprendre le jeu au niveau de son choix.
- ▼ Seul défaut, la bande sonore n'est pas géniale.

Ils devront sans cesse se faire la courte échelle pour passer des obstacles. Mieux vaut ne pas glisser...

ARCADE/ACTION

GAMETECK – 1 JOUEUR

Un jeu dans la lignée des "Lemmings" qui prendra la tête à ceux qui aiment ça. Moi j'aime !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	89%
SON	83%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%
INTERÊT	88%

350 450

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

PALTI MIKANOWSKI

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

TEST SUPER NINTENDO

Equinox

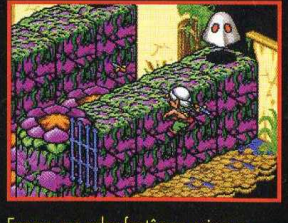
Aprés "The Lost Vikings" et ses casse-têtes chinois, "Young Merlin" et sa fantastique épopée, "Super Mario World" et sa précision digne de la NASA, "Sim City" et la 3D isométrique : Sony fait la synthèse de tout ces éléments pour nous donner le jeu d'aventure/réflexion de la Super Nintendo. Partez tout de suite vous payer une boite d'aspirine et commencez à vous gaver. Vous en aurez besoin pour finir Equinox, la suite du fameux Solstice, jadis sorti sur Nes.

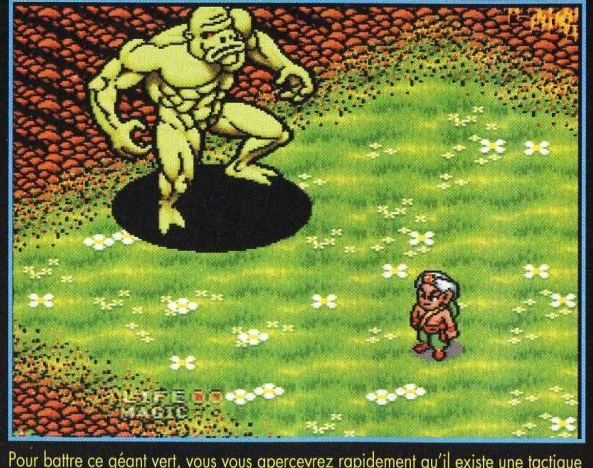
Comme vous le savez tous, les équinoxes sont les deux périodes de l'année où le jour dure 12 heures et la nuit maléfique hante vos rêves pendant la même durée. D'ailleurs, le monde d'Equinox est confronté à un problème similaire. Vous êtes sensé représenter Glendal, fils de Shadax le grand spécialiste de la magie blanche. Votre père a été capturé par le maître des donjons de Galendonia. Votre mission consiste à vous frayez un chemin dans un dédale étourdissant de zones de combat pour rétablir l'équilibre entre le bien et le mal. Et, pourquoi pas, pour transformer cet univers en un superbe solstice d'été...

Je me demande si les égyptiens savaient que de jolies fantômes hantait leurs pyramides. A mon avis , je crois que seul Pitt était au courant ! Lorsque vous le touchez le fantôme devient bleu (de peur !).

C'est parti...

Pour cela, vous devez vous débarrasser des esprits qui hantent la contrée et, plus particulièrement, les voies d'accès aux autres parties de ce monde. Pour combattre le mal, vous résolvez une suite d'énigmes dans des donjons à thèmes. Ils sont constitués par une série de salle où il faut trouver un stratagème pour accéder à douze boules de cristal bleu. Une fois récupérées, c'est la confrontation avec le boss ! Pour venir à bout de Galendonia, il va falloir explorer 458 salles et démagiques, sorties des arcanes des cités perdues, et des armes cachées relancent constament l'intérêt du jeu. Le mode 7 apporte plus de réalisme et la musique est vraiment envoutante. Dans les moments difficiles, on est toujours content de pouvoir se détendre. Enfin, lorsque vous pensez être arrivé à la fin de vos souffrances, l'aventure est toujours relancée. Equinox combine à merveille le jeu de rôle fantastique avec le meilleur de l'action et de l'aventure. Il devrait séduire les amateurs de tous âges. En tout cas, vous ne serez pas déçu du voyage ! Sur ce, Pitt vous souhaite une bonne prise de tête et un dernier conseil : n'hésitez pas à recommencer mille fois la même action, ça peut toujours servir...


Encore ces sales fantômes qui vous cherchent des ennuis. Débarassez-vous d'eux à coups de Shuriken.



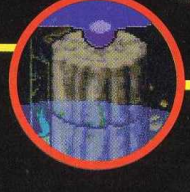
Pour battre ce géant vert, vous vous apercevrez rapidement qu'il existe une tactique hypra-cool. Si par hasard vous n'y parvenez pas : mangez donc du maïs !

Pitt, le double maître des donjons.

P.S : Si Zelda avait nécessité une traduction en français du jeu original, Equinox peut se jouer sans problèmes avec le jeu américain. En effet, ce n'est qu'après avoir battu les boss que quelques lignes en anglais apparaissent à l'écran. Et encore, ce n'est pas primordial pour terminer le jeu.Un bon point pour Sony !

Ce Boss, plus communément appelé un crabe salle du donjon, une fois les 12 boules de cri 3D isométrique, bien que passablement stres votre secours. Eh oui, Maître Pitt vous a trouv les boss du jeu, il vous suffit de vous protéger boss) en vous plaçant dans le coin en bas à g zoom, lorsqu'il approche, poussez contre la p isométrique) de gauche. Vous deviendrez alors invisible aux yeux du boss. Maintenant il ne vous reste plus qu'à tirer lorsqu'il s'éloigne...

Une fois les douze boules de cristal récupérées, prenez la direction de la salle centrale où le boss final fera son apparition. Attention ! sans ces boules de cristal vous ne parviendrez pas à libérer l'esprit du boss qui se trouve emprisonné sur le pont. Précisons que ce dernier donne accès aux autres parties de la vaste contrée d'Equinox. Ciao !



LE DONJON D'A

Comme vous vous en doutez, pour faire cette "map" ce fût une réelle prise de tête absolue ! Mais pour vous offrir le chef d'œuvre du siècle dans le domaine de la map, j'ai passé des week-end au plus profond des catacombes. Le courrier des lecteurs à intérêt à inonder la boîte aux lettres de Banzzaï ! Bref, tout ça pour vous dire que le quatrième donjons des 8 de Galendonia comporte 46 salles, toutes plus affolantes les unes que les autres. Il faut savoir que vous y trouverez 5 clés blanches, 8 clés vertes, 5 clés rouges et 7 clés bleues. Je vous conseille d'essayer à tout prix de les trouver toutes, avant d'actioner les portes, dans la mesure où elles ne sont pas fermées à clé (très gros gag !). Inutile de vous préciser que chaque récupération de clé est un vrai casse-tête chinois. Si vous patinez vraiment dans la choucroute, n'hésitez surtout pas à passer un petit moment avec nos chers testeurs sur le 3615 Konsol ! Il devraient éclairer sans aucun problème votre lanterne. Dernier petit conseil de Pitt le Maître des donjons : poussez toutes les dalles, parfois elles ne bougent qu'après quelques secondes d'efforts... Bonne chance.

Tout comme pour les armes, explorez chaque donjon pour trouver des parchemins. Ces derniers vous donneront des pouvoirs magiques. Dans le donjon d'Atlena, sautez sur la première plateforme à droite, puis tournez de plateforme en plateforme dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le sort de Soleil que vous trouvez n'est pas des plus utiles. Je vous conseil de canaliser votre attention sur les sorts de soin (1er donjon), d'attaque (3ème donjon) et de sauvegarde (6ème donjon). Un conseil, faites donc comme Pitt...

vous attend à la dernière
l dans votre poche. La
nte, vient pour une fois à
e Bug qui tue ! Pour tous
es gros bouseux (les
uche. Comme sur le
roie invisible (3D

Dans chaque donjon d'Equinox, vous cherchez toujours à récupérer une arme plus performante que la dernière. Dans le donjon d'Atlena se cache un couteau qui possède l'originalité de partir vers l'avant et vers l'arrière en même temps. Cette arme blanche est extrêmement efficace ! Pour le trouver, c'est très simple : sautez sur la première plateforme sur la gauche en rentrant dans la salle. Ensuite sautez de plateforme en plateforme en faisant le tour de la salle dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour suffit pour récuperer l'arme. L'efficacité de ce couteau réside dans sa capacité à tuer un maximum d'ennemis le plus rapidement possible. Bonne chance !

Voici Glendal, le héros d'Equinox... Ce p'tit mec est un As, il explose les boss, il résout les mille et une intrigues du jeu, il est aussi musclé que Pitt (enfin presque) et aussi beau. Regardez-le bien parce que Glendal va vite devenir la mascotte de Sony... Au fait, Glendalounet est mieux que Pitt !

TLENA

LOGITHEQUE

Ca y est, c'est le boom du jeu d'aventure sur la Super Nintendo. Aprés Zelda et Young Merlin, c'est Equinox, la suite de Solstice sur NES qui fait son entrée. Le côté réflexion est poussé à son extrême, au désavantage de l'aventure qui est un peu laissée de côté. Je m'explique : le scénario manque un peu de pêche mais il est largement compensé par la réflexion et la musique. De plus, les graphismes sont en 3D isométrique, un système amusant mais, parfois, il est vrai, un peu stressant. Je dis que beaucoup d'eau coulera sous les ponts (d'Equinox) avant qu'on ne vienne à bout des intrigues du jeu. Moi j'y est passé du temps, mais c'est vrai je suis un peu bizarre. J'ai 3 yeux et 2 nez !

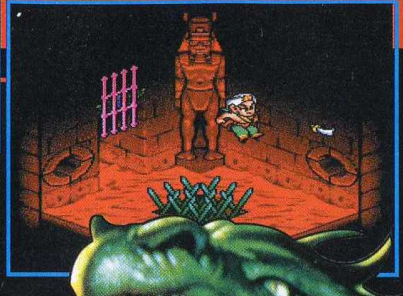
BOSS EN VRAC

Un boss viendra vous barrer le chemin à la fin de chaque grand donjon. A vous de trouver la tactique qui vous permettra de réduire à néant ces petites pourritures. Pitt, vous donne tout de même un petit conseil : cherchez le long des murs et vous trouverez des petites techniques intéressantes. De plus, les boss change au fur et à mesure que vous provoquez des dégats. Soyez fort et vous vaincrez le mal !

Magic bonus

Procurez-vous ces petites bouteilles en achevant les monstres verts et les chauve-souris. Elles vous redonnent des points de magie, vraiment vitaux.

Je pense que vous ne serez pas nombreux à accéder à ce niveau alors admirez !



N'hésitez pas à utiliser un petit "boost" de sorcelerie pour réduire à néant les méchants.

Faut pas rêver ! Les petites chauve-souris en ont aussi après vous. Mais, elle ne sont pas très futées car elles suivent toujours la même tactique offensive.

LES ARMES

Regardez bien cette petite sélection d'armes ! Il faudra déjouer les pièges les plus vicieux pour les acquérir. Vous pouvez les garder toutes. Mais votre choix doit s'effectuer selon plusieurs critères : la maniabilité, la puissance et la portée. Par exemple le cimeterre est rapide mais pas très puissant, c'est l'épée qu'il faut choisir !

LES ANIMES

Les animations de Glendal sont variées et marrantes. Je vous conseille de porter votre attention sur la troisième "anim" la harpe. Pour en jouer, vous devez retrouver les cinq cordes dans les cinq premiers donjons. Le cas échéant en vous plaçant sur les croix grises de la contrée, vous serez télétransporté (comme Kirk) sur un autre région de la planète Bonne chance, les petits loups !

POUR ou CONTRE

- ▲ La réflexion est omniprésente à tous les moments de la partie, alors évaluez bien chacun de vos gestes, c'est primordial !
- ▲ Une musique bien travaillée, ça relaxe un peu quand on est au comble du désespoir.
- ▲ Une autonomie de déplacement trés grandes sur des graphismes colorés.
- ▼ Avec les effets trompe œil, la 3D isométrique à tendance à vraiment devenir énervante. Une seule solution, l'entraînement... encore, encore et encore !

AVENTURE/REFLEXION

SONY – 1 JOUEUR

Sony nous avait habitué a moins bien. Mais là, vous ne serez pas déçu du voyage avec "Super Equinox"

GRAPHISME	94%
ANIMATION	90%
SON	95%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 94%

400 500

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

VAL D'ISERE
LE GRAND FRISSON

MEILLEUR JEU 94 AU SALON DE LAS VEGAS

LICENSED BY Nintendo
Val d'Isère CHAMPIONSHIP
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LORICIEL
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

3 épreuves en mode compétition : slalom spécial, slalom géant et descente...

Découvrez les vraies pistes de Val d' Isère en jouant !

Vitesse, fun et mode 7 : 3 défis pour un grand frisson !

VAL D' ISERE, LA NOUVELLE SIMULATION "BEAT THE BEST" DEBOULE TOUT SCHUSS SUR SUPER NINTENDO !

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux

36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU :
36 68 68 77
2,19 Frs / minute

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as"TM" are trademarks of Nintendo.
© Loriciel 1993-1994.

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCOM

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU TOUTES QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

ELIMINATOIRES :
1ER AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.

STREET FIGHTER II' — STREET FIGHTER II — STREET FIGHTER II TURBO

SUR TOUTES LES CONSOLES,

1ER PRIX TOUT 200

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

U.S. GOLD — Premier Loisir FRANCE SA GROUPE SEGA — CAPCOM — NRJ

Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd, Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandaï est une marque déposée par Bandaï Co. Ltd, Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA, Banzzaï, Génération 4 et Supersonic sont des publications de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 FF.

COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1ere place : 7 points... 7eme place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

Officiel M

STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT DANS LES SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

ES CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX A CHAQUE 500ème INSCRITS, DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU 1000ème GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2ème PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II + 100 000 F

3ème PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II + 50 000 F

4ème PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II + 25 000 F

5ème PRIX : UN SCOOTER 49 CM³ + 12 500 F

6ème PRIX : UN PC 486 DX2 66 + 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE : UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

Tous les renseignements sur les lots, les inscriptions, le règlement... bref sur le suivi du tournoi, tapez 36 15 Konsol sur votre minitel ou appelez par téléphone le 36 68 53 89* et aussi les techniques ultimes de Street Fighter 2 !

*2,19 francs la minute

Le Mensuel des Consoles Sega

Le Mensuel des Consoles Nintendo

Le Mensuel des jeux vidéos

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. : OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00

NOM ..... AGE .....

PROFESSION .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :
(Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console).
.....
.....

Ci joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS
chèque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI MON TEE-SHIRT OFFICIEL DU TOURNOI AINSI QUE MA CARTE PERSONNALISÉE DE PARTICIPANT

TEST GAME BOY

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

C'est terrible ! Dans une heure, je dois rendre mon article sur Lamborghini American Challenge à notre rédac chef, Franky le Caïd. Sinon je suis viré, jeté, expulsé, licencié sur le champ. Il faut donc que je me DÉ-PE-CHE !!! Bon, OK j'ai compris, je monte dans ma caisse, histoire de prendre quelques notes...

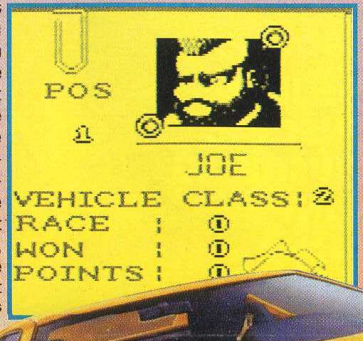
Allez ! Je me lance ! J'ai fais suffisament de kilomètre à bord de "Lambo" sur Game Boy, réalisé par Titus, pour pondre mon test. Ce soft, déjà sorti sur Super Nintendo vous place aux commandes d'une Lamborghini Diablo... Ouh la la ! Il est vert le père Frank ! Sûrement, parce que je n'ai pas encore rendu mon article !

Canonball 3 !

A bord de cette Lamborghini, vous participez aux "Saturday Night Races", un championnat (interdit par la Police, d'ailleurs) sur les routes des Etats-Unis. Donc, vous participez d'abord à des courses de quatrième division pour gagner de l'argent. Les courses se déroulent : dans une ville, au beau milieu d'une forêt et enfin dans le neige, au sommet d'une montagne. Votre position est indiquée en haut à gauche de l'écran, au centre s'écoule le compte à rebours de fin de parcours, enfin à droite le compteur vous donne la vitesse de votre véhicule. Les circuits sont longs mais malheureusement, ne proposent pas vraiment de challenge (les virages ne sont pas assez sinueux et les autres participants pas très coriaces). De temps en temps, la police vous poursuit pour excès de vitesse. Elle tente alors de vous stopper et n'hésite pas à démolir votre auto. Semez-la rapidement, histoire de ne pas perdre le premier prix. Ce dernier vous permet d'accéder aux divisions supérieures et aussi, d'acheter du matériel pour gonfler votre voiture. Elle devient plus performante, équipée de super freins, de pneus plus adhérents, d'un bip anti-radar, d'un gros moteur, etc. Chaque division comporte douze courses. Elles sont représentées sur une carte par des points. Si le point clignote, cela signifie que vous possédez l'argent nécessaire pour participer à cette course. La grosse étoile représente le Challenge inter-division, épreuve finale permettant d'accéder à la division supérieure.

FICHE TECHNIQUE

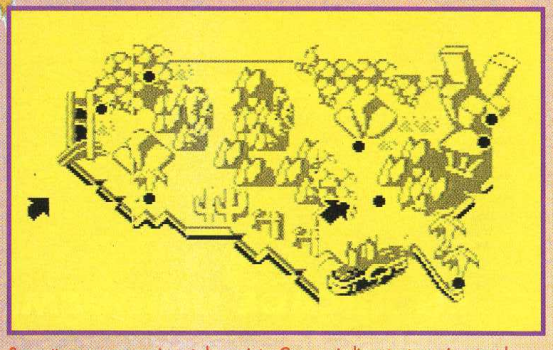
Après chaque course, vous voyez votre position au classement général.



Un air de tiercé...

Petite précision : avant de participer à une course, vous pariez. Si vous êtes capable de gagner la course, misez gros. Vos paris sont évidemment perdus si vous n'arrivez pas premier de la course ! J'en arrive à présent aux bruitages qui sont excellents. Ils rendent l'atmosphère fantastique. Pour finir, un système de passwords permet de reprendre la partie à l'endroit souhaité. Lamborghini A. Challenge se révèle être un hit. Le nombre de courses proposées est faramineux et la durée de vie infinie. Le fait de pouvoir parier pendant les courses est sans aucun doute la cerise sur le gâteau. Voilà, je cours immédiatement remettre ma prose au plus grands des rédac chefs. *DAV, pour quelques kilos de trop !*

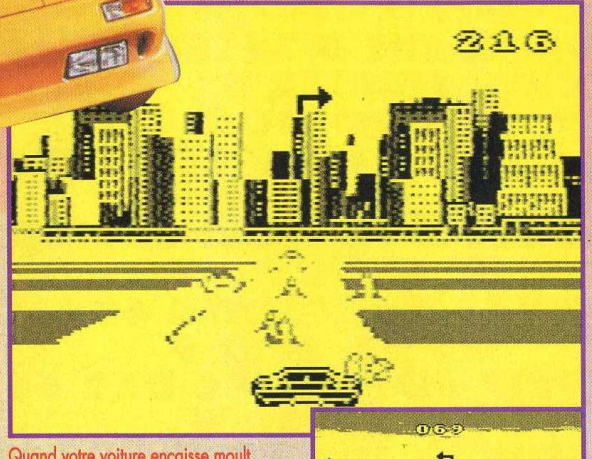
BORN IN THE USA



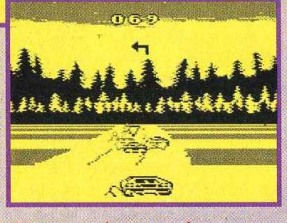
Sur cette map apparaissent des points. Ceux qui clignotent représentent les courses auxquelles vous pouvez participez. Ceux qui ne clignotent pas représentent... vous avez compris sûrement !

POUR ou CONTRE

- ▲ La jouabilité est excellente.
- ▲ Parier sur ses courses, c'est génial !
- ▲ Aucun ralentissement !
- ▼ Une plus grande difficulté aurait été la bienvenue

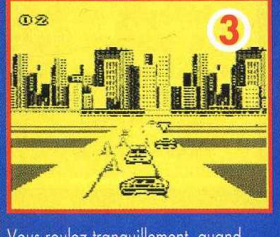


Quand votre voiture encaisse moult chocs, elle commence à s'enflammer.



Qu'est-ce que la route est fréquentée ! Remarquez, c'est tout à fait normal dans une course automobile.

Starsky et Hutch



Vous roulez tranquillement, quand tout à coup une voiture de police vous dépasse (1). Elle vous bloque le passage (2) et comble de malchance, des obstacles disposés sur la route freinent votre course (3). Vous quand même à la distancer (4), mais pour quelques secondes seulement. En effet, elle revient à la charge immédiatement pour défoncer votre carosserie (5).

LOGITHEQUE

Si j'ai bonne mémoire, le seul jeu Gameboy ressemblant à Lamborghini American Challenge est F1 Spirit. Sorti il y a un peu plus d'un an, ce soft vous met aux commandes d'une F1. Vous participez au Championnat du Monde et remportez toutes les courses qu'il comporte. Bref, un jeu du même acabit que Lambo, avec tout de même quelques options en moins, dont les paris...

BONUS

Les méga freins, mieux que l'ABS.

Des pneus cloutés spécial adhérence.

Pneux lisse pour les performances.

Un bip pour détecter la police.

Le brouilleur de radars de police.

Avec le turbo ça déménage.

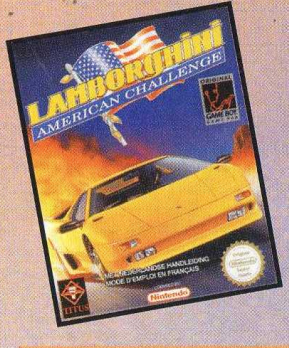
Préparation n°1 : 288 km/h.

Préparation n°2 : 320 km/h.

Préparation moteur n°3. Vitesse maxi : 352 km/h.

LES PILOTES

Pour participer au championnat, vous avez le choix entre, le beau Cooper, la petite Jenny et le grand Joe.



ARCADE/ACTION

TITUS – 1 JOUEUR

Réalisez enfin le plus fabuleux des rêves : piloter une Lamborghini à travers les routes des États-Unis.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	91%
SON	85%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 89%

200 300

TEST GAME BOY

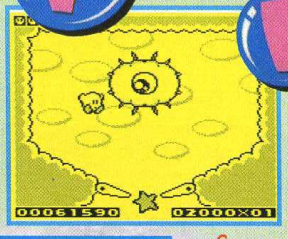
KIRBY'S PINBALL LAND

Quel meilleur ami de l'homme va : aux toilettes, prend le métro, évite l'ennui, l'accompagne loin de chez lui et de sa télévision ? Bon sang, mais c'est bien sûr... C'est la Game Boy ! Comment s'appelle l'ami de celui qui aime, à la fois, la petite portable blanche et les flippers ? Je vous le donne une fois de plus en mille : c'est Kirby's Pinball Land ! C'est d'ailleurs de ce jeu que je m'en vais vous parler...

Pour la petite histoire, sachez que Kirby se transforme en boule de flipper et combat son éternel ennemi : le Roi Dadidou. Vous allez donc aider Kirby en l'envoyant bourlinguer dans tous les sens à l'aide de deux petits flips placés sur les côtés de l'écran. Au total, vous devez gagner sur les 3 flippers pour finalement arriver au Roi Dadidou. Chacun de ces trois flippers est divisé en trois étages. Le premier ne renferme rien d'intéressant, le deuxième vous emmène au bonus stage et enfin le troisième vous mène au boss. Évidemment, la défaite des trois boss signifie que vous aurez le droit de vous battre avec l'autre là... celui qui a un drôle de nom ! Chaque flipper possède son lot de cibles à détruire, de bonus à encaisser et de petites astuces à trouver. Par exemple, le juke-box du premier, le soleil et la lune du deuxième et les petits poussins (!) du troisième.

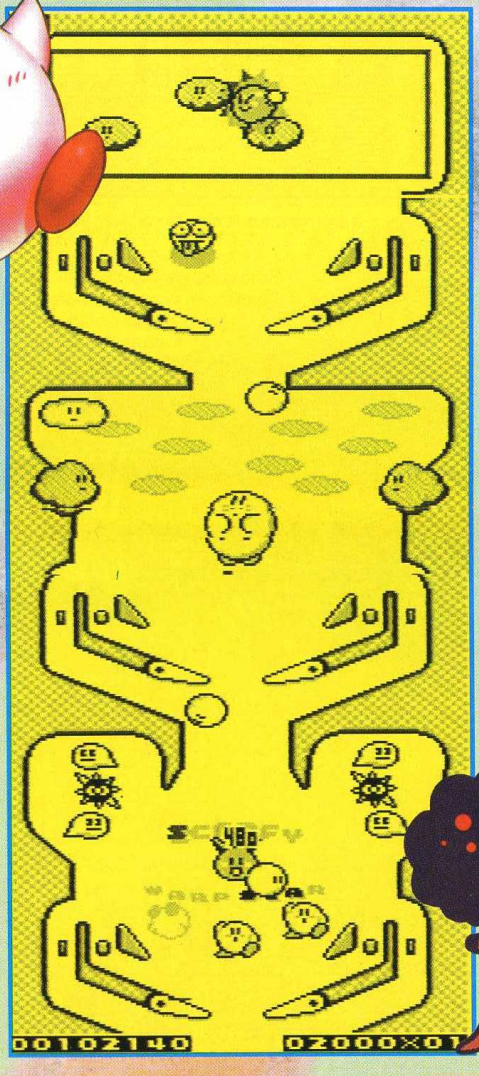
Les stages bonus sont bien marrants. Au programme : un casse brique, du tir de précision et un concours de penalty... Autre originalité, si Kirby tombe entre les deux flips du 1er étage, la partie n'est pas perdue pour autant, vous avez le moyen de vous rattraper, mais je ne vous dis pas comment !
Kirby's Pinball est un jeu de flipper excellent. Il apporte au jeu un plus : l'ambiance "Kyrbiesque" qui donne une atmosphère toute particulière au jeu. Les musique, les graphismes et l'intérêt sont là et bien là. Enfin voilà, le jeu plaira au petits comme aux grands, aux fans et aux moins fans, aux gros comme aux maigres, aux intellos comme aux bourrins, etc, etc !

Lion, le testeur féroce.



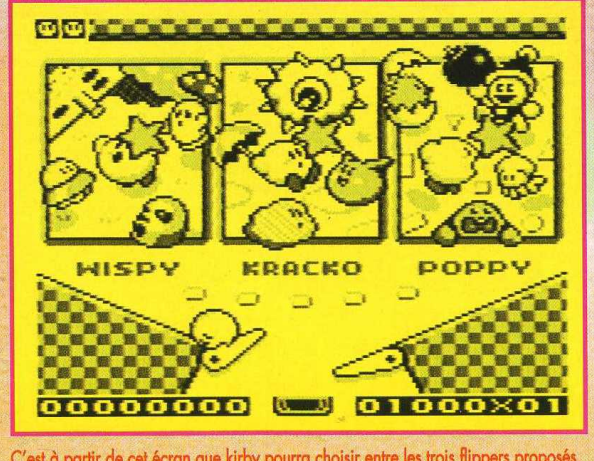
Ce nuage mystique repousse la boule. Il peut aussi paralyser les flips en balançant des éclairs. A quand Kirby dans le bistro du coin ?

Ce gros arbre faisait déjà une apparition dans les autres aventures de Kirby. A vous de trouver la technique adéquate pour vous en débarasser.



C'est le monde de Kracko. Une sale météo vous attends. Kirby sort donc son parapluie contre l'orage. Pour accéder au bonus stage, frappez sur les nuages gris et une étoile Warp apparaitra. Pour atteindre le boss, cassez le soleil (!) pour faire apparaitre la lune; frappez la trois fois pour que l'étoile Warp apparaisse.

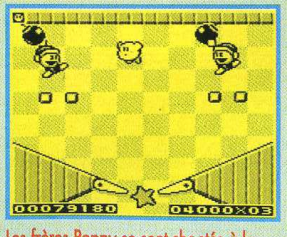
Voici le premier flipper. Malgré les apparences, c'est certainement le plus difficile. Pour atteindre le bonus stage au milieu, il vous faudra aligner trois etoiles "Warp" dans le Jackpot. Pour accéder au boss, détruisez simplement les trois champignons. Difficile, surtout qu'ils se régénèrent.



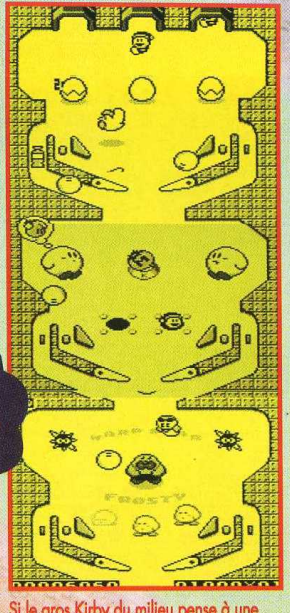
C'est à partir de cet écran que kirby pourra choisir entre les trois flippers proposés.

LOGITHEQUE

Rare sont les jeux de flipper sur la portable de chez Nintendo. Le dernier en date est Pinball Dreams si vous n'avez pas encore fait de choix. Je vous conseille Kirby sans hésiter, car en prime vous avez droit à une bonne touche d'humour.



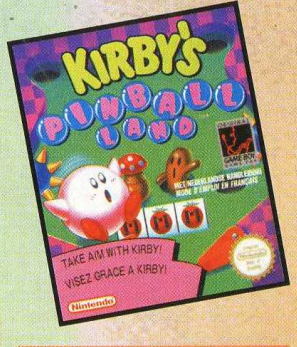
Les frères Poppy se sont shootés à la nitro et vous en feront voir de toutes les couleurs, si vous ne prenez garde. Faites gaffe à leurs bombes !



Si le gros Kirby du milieu pense à une étoile Warp, frappez-le, vous accéderez au bonus stage. Pour atteindre le boss, délivrez les poussins, ils vous apporteront la fameuse étoile.

KIRBY

Ce petit personnage rondouillard créé par le laboratoire HAL (une branche de Nintendo) est apparu pour la première fois dans Kirby's Dream Land toujours sur Game Boy. Par la suite, il fait une escapade sur Nes (toujours dans Kirby's Dream land) et apparaît en guest-star dans Zelda GB (en tant qu'ennemi !). Bref, le voici maintenant de retour sur GB dans un petit flipper sympa



POUR ou CONTRE

- ▲ Un jeu délirant.
- ▲ Possibilité de sauvegarder les scores.
- ▲ La jouabilité est particulièrement soignée.
- ▼ Quelques flippers de plus auraient été les bienvenus.

ARCADE/ACTION

GAMEBOY - 1 JOUEUR

Un petit jeu sympa qui plaira aux nombreux fans de Kirby et aux accros de flippers.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	80%

INTERÊT 88%

150 250

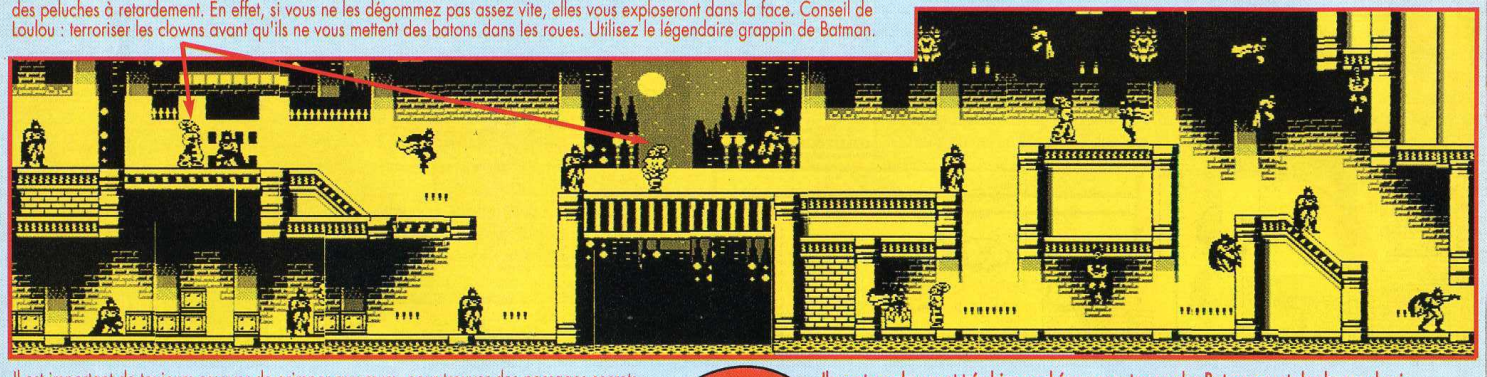
TEST GAME BOY

Mamma mia, ma que c'est bon ! La Game Boy arrive encore et toujours à nous offrir des jeux incroyablement bien réalisés. Il faut bien dire que Konami a encore fait des siennes... et ce n'est pas pour nous déplaire. Sa dernière superproduction (car c'en est une !) met en scène l'homme chauve-souris face à de nouveaux périples. Et, oh bonheur (ou malheur, c'est vous qui voyez !), Batman, c'est VOUS !

BATMAN
The Animated Series

GOTHAM CITY

Si vous voulez "maraver" à grand coups de batarangs, allez en bas à gauche de la map et récupérez le bonus qui vous permet d'être en possession de l'arme ultime. Toutefois, il faudra faire attention aux sbires du méchant Joker. Ces derniers vous balancent des peluches à retardement. En effet, si vous ne les dégommez pas assez vite, elles vous exploseront dans la face. Conseil de Loulou : terroriser les clowns avant qu'ils ne vous mettent des batons dans les roues. Utilisez le légendaire grappin de Batman.



Il est important de toujours essayer de grimper aux murs, pour-trouver des passages secrets.

Ils sont nombreux et très bien cachées : on y trouve des Batarangs et des bonus de vie...

Tout commence par une explosion à la banque centrale de Gotham City. Des bandits sans scrupules viennent de la cambrioler et déjà le Batsignal troue l'obscurité de sa lueur incandescente. Notre vengeur masqué accoure au commandes de sa batmobile. Les voleurs s'enfuient à toute vitesse, mais notre héros est hyper rapide et les capture en un dixième de seconde. Comme d'habitude, c'est à ce moment qu'arrive la police. M'enfin, mieux vaut tard que jamais ! Une nuit plutôt tranquille dirons-nous, si ce n'est que le Joker vous met au défi de sauver vos concitoyens. Ce cinglé a posé des bombes camouflées en nounours un peu partout dans la ville.

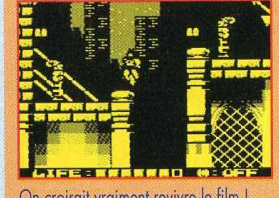
Du dessin animé au jeu de plateformes !

Une fois de plus Konami nous a concocté un jeu de plateformes exceptionnel, comme il sait si bien le faire : Batman The Animated Series. Adapté du dessin animée que vous avez peut-être vu sur Canal+ et que France 3 rediffuse à l'heure actuelle (bon sang, je devrais être payé pour cette pub), il s'agit de la troisième apparition de Batman sur nos chères consoles. Les aficionados vont donc pouvoir s'en donner à cœur joie. Cette fois-ci Batman doit combattre ce qui se fait de pire dans la ville de Gotham City. Là, il retrouve ses ennemis jurés : le Joker, l'Epouvantail, Mr. Freeze (non ce n'est pas le glaçon friandise !) et Catwoman, pour ne citer que les plus connus.

Batman est extrêmement bien animé. Il peut courir, sauter, s'agenouiller, frapper, bondir de mur en mur (un peu comme Spiderman) et s'accrocher sur les plateformes grâce à son fameux câble. Sa durée de vie est représentée par une barre d'énergie, à surveiller constamment car elle diminue rapidement. Comme vous ne disposez que de deux "continues", la recherche dans tous les recoins des précieux cœurs rehaussant votre énergie s'avère nécessaire. Batman peut en outre ramasser des Batarang, sa seule et unique arme censée l'aider à vaincre les boss de fin de tableau. Ils vous donneront du fil à retordre. Par exemple : le Joker installé au sommet de la cathédrale de Gotham City sera difficile à atteindre sans l'utilisation du grappin ; l'Epouvantail vous balance ses ci-trouilles surprises, etc ! On va quand même pas tout vous dévoiler, sinon où serait le plaisir de jouer, hein ?

ENNEMIS & PIEGES...

Les clowns sont les sbires du Joker. Certains d'entre eux vous balancerons des bombes camouflées en nounours !



On croirait vraiment revivre le film ! Dans la cathédrale de Gotham City, Batman doit faire face à 2 clowns au service du Joker.

Maintenant vous jouez le rôle de Robin. Contrairement à Batman, il ne dispose pas du câble mais peut quand même s'accrocher aux plateformes.

Ce mafioso n'est pas bien dangereux. Il suffit de se baisser et de le frapper 2 fois de suite.

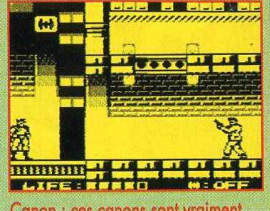
Rien ne résiste à Batman, pas même cet homme volant. Bon d'accord, Franky, il est plus fort !

Attention aux clowns

Dans un premier temps, vous devrez les détruire tout en affrontant ses sbires (des clowns), chose bien peu compliquée puisqu'il suffit de leur envoyer un ou deux pains dans la tronche, pour les envoyer au paradis. Par la suite, il faut déjouer les nombreux pièges tendus çà et là (dans les 5 niveaux du jeu). Alors au menu : pics, acides, tapis roulants, courants électriques, pistoleros de tout poils, hommes volants, rayons paralysants, cannons à neige... Chaque niveau est divisé en quatre région et propose des décors et un thème musical différents. En ce qui concerne la bande son, elle est tout simplement fabuleuse pour la console.

...& PIEGES

Champ électrique : faites gaffe au courant électrique et admirez donc le superbe décor.



Canon : ces canons sont vraiment "prise de tête". Une bonne partie de votre énergie risque d'y passer.

Sachez tout de même que dès le second niveau, Batman cède sa place à Robin.

Balèze le p'tit jeune !

Contrairement à son ainé, il ne possède pas le grappin pour s'accrocher aux plateformes, mais il est suffisamment agile pour pouvoir le faire à mains nues. La maniabilité des personnages est bonne.

Le jeu, quant à lui, se déroule en mode profil avec un scrolling multidirection-

LOGITHEQUE

Rappelons pour les nouveaux que le premier Batman était une merveille. Le second de Sunsoft disposait d'une réalisation étonnante mais était plus orienté baston. Avec ce troisième volet, Konami se réconcilie avec les fanas de jeux de plateformes (genre Bionic Commando) sans toutefois oublier ceux qui aiment les beat'hem up.

Ainsi, les personnes qui ont aimé les deux premiers Batman, ne devraient pas être déçues par Batman The Animated Series. Pourquoi ? Eh bien, Konami a particulièrement mis l'accent sur la réalisation. Les graphismes, l'animation et le contexte sonore sont parmi ceux qu'on a fait de mieux sur la console. Il n'y a donc pas d'hésitation à avoir !

Batman en pleine action !!!

Batman sait vraiment tout faire : se tenir debout, sauter, donner des coups de poing, s'accrocher aux murs et lancer le batarang !

nel qui, je vous le dis, est d'une fluidité exemplaire. La réalisation est parfaite ! De la bande sonore aux graphismes en passant par l'animation des personnages, je n'ai que des éloges à faire.

BatHoung le plus fort après moi !

PLATEFORMES

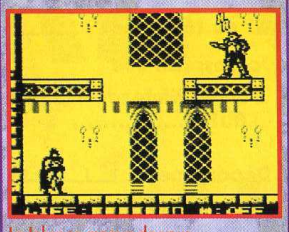
KONAMI – 1 JOUEUR

Batman est de retour et quel retour ! La réalisation est sensationnelle. Les fans de jeux de plateformes vont adorer.

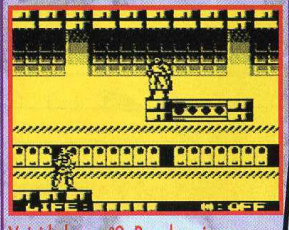
GRAPHISME	90%
ANIMATION	87%
SON	90%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	88%
INTERÊT	90%

150 250

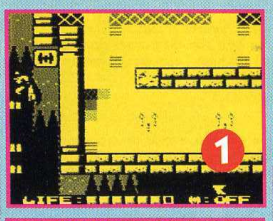
BOSS



Le Joker se moque de vous. Qu'attendez-vous pour lui fermer son clapet. Méfiez-vous, il vous réserve de mauvaises surprises.



Voici le boss n°2. Pour le vaincre facilement, il vous faudra trouver la bonne astuce. Un conseil, placez-vous à gauche et frappez le moment voulu.



BONUS

1) Bonus caché : Voici un bonus bien caché. A vous de le dénicher !
2) Bonus coeur : Ce bonus cœur revitalise Batman. Il en a d'ailleurs bien besoin.

POUR ou CONTRE

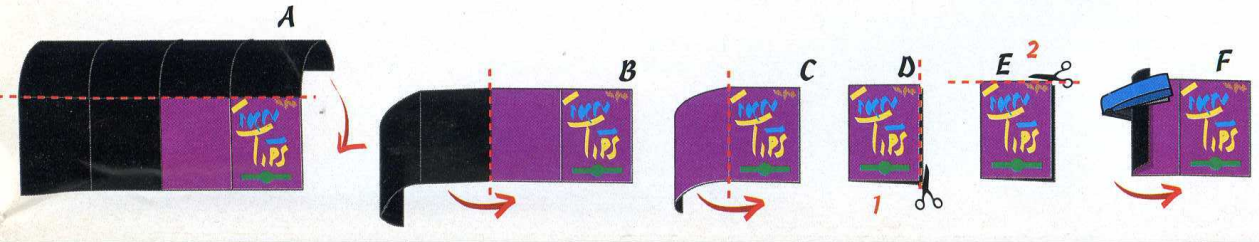
- ▲ Des graphismes somptueux et une bande sonore exceptionnelle.
- ▲ Une excellente animation, des mouvements et un scrolling bien fluide.
- ▲ Une difficulté progressive qui vous tiendra en haleine.
- ▼ Une maniabilité pas toujours évidente.
- ▼ Pourquoi n'y a-t-il pas plus de "continues" ?

BANZZAI - 5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL –
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion – Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer – Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Mr Vilner, Mr Valensi, Mr Houng , Thomas François – ***RÉDACTEURS GRAPHISTES*** : Maquette : Régine Janvier – Infographie/ Flashage : François Royere, Laurent Langeron, Philippe Martin, Jean-Pierre Carreira, Frédéric Levesque (chef de service), Carol Gregg, Laurent Filippi – ***PUBLICITÉ*** : Directeur de Publicité : Antoine Harmel – Assistante de Publicité : Katia Rouxel – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet – Assistante Marketing : Christine de Gandt – ***FABRICATION*** : Directeur de Fabrication : Jacques Gouffé – Secrétaires de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas. Assistante : Nadine Debard – ***DIFFUSION, VENTES*** : Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 49 88 63 75 – ***TELEMATIQUE*** : Jacques Caron, Laurent Poupet – Graphiste télématique : Xavier Chambon – ***COMPTABILITE*** : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – ***ADMINISTRATION*** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni – Assistante juridique : Daniela Kokas – ***DIRECTION EDITORIALE*** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur Délégué : Patrick André – Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard – ***IMPRESSION*** : Imprimerie de Massy – Jean Didier – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire en cours – Dépôt légal 4ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0909

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. ***Crédit photo et Copyright :*** Tous droits réservés. Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd –

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!



Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !

MARIO IS MISSING Super Nintendo

CODES DE LA 3ème PIECE :
1ère porte : DWV6P78
2ère porte : PCD1384
3ère porte : DJ49LZ3
4ère porte : D9FKPTR
5ère porte : TTMGMQM
Billy Bo, 14 Caen.

MECHWARRIOR Super Nintendo

INVINCIBILITE :
Choisissez START GAME, allumez la troisième option et pressez le bouton B. A l'écran suivant, ne faites rien et sortez. Une fois revenu à l'écran précédent, vous vous apercevrez qu'une nouvelle option est apparue sur la gauche, sélectionnez-la puis lancez le jeu. Pressez START pour mettre le jeu en PAUSE, puis appuyez consécutivement sur A, L, Y, A, L, L et enfin Y. Le mot INVINCIBLE apparaît à l'écran pour vous signaler que le code a

Level 15 : HXHSDJ
Level 20 : PSDHTW
Level 25 : JOTVYR
Niveau Taxing :
Level 5 : RYVCTD
Level 10 : HWRWXQ
Level 15 : PLWJHL
Level 20 : BDRMLN
Level 25 : WHGXZL
Niveau Mayhem :
Level 5 : HDFTGS
Level 10 : YYKSGS
Level 15 : JDFSDY
Level 20 : LJJDJJ
Level 25 : ZOOPLM
Jérome Lasserre, 75 Paris.

GAME BOY

CODES DE NIVEAUX :
Level 1 : XXXX
Level 2 : CVBM
Level 3 : OWSD

HUMANS Game Boy

Level 3 : OWSD

Level 5 : QONBGT
Level 10 : FKJTYQ
Level 15 : KSOZHQ
Level 20 : PLSTFL
Level 25 : LOZDGV
Niveau Tricky :
Level 5 : ZOSDHQ
Level 10 : CVBXSH

LEMMINGS Nes

CODES DE NIVEAUX :
Niveau Fun :
Level 5 : QONBGT
Level 10 : FKJTYQ
Level 15 : KSOZHQ
Level 20 : PLSTFL
Level 25 : LOZDGV
Niveau Tricky :
Level 5 : ZOSDHQ
Level 10 : CVBXSH

POPN TWINBEE Super Nintendo

ENERGIE INFINIE :
Mettez le jeu en PAUSE puis faites SELECT, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R puis SELECT. Désactivez ensuite la PAUSE pour jouer avec l'énergie au maximum !

NOUVEAU BANZZAI
POCKET TIPS N° 21
Cette rubrique vous est présentée par SCORE GAMES
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 16 1 43 290 290

TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE
36 70 53 89 *
Découvre les astuces et coups spéciaux de :
MORTAL KOMBAT,
RANMA 1/2, ALADDIN,
AERO THE ACROBAT,
STREET FIGHTER II TURBO,
STREET FIGHTER II'...
PAR MINITEL
3615 KONSOL
Des milliers d'autres Trucs & Astuces
* 8,76 francs et 2,19 francs la minute

appuyer simultanément sur B et Y. Si vous entendez la console dire "Ugh", c'est signe que la manip a marché. Lancez le jeu et vous verrez que vos punches auront une puissance décuplée.
Delta 9 Club, 75 Paris.

YOSHI'S COOKIE Super Nintendo

JOUER EN MODE HYPER DIFFICILE :
Ce tips rendra l'ordinateur encore plus aggressif qu'à l'accoutumé (si si !). Sélectionnez le mode Computer et pressez simultanément les boutons L, R, X et START. Si la manip est bien faite, vous devez entendre la console gémir "Yoshi". Mise à part la couleur qui n'est plus la même, vous ne verrez pas grande différence au départ... mais attention à la suite !!!
SELECT ROUND :
Pour faire apparaitre le Select Round, allez au round 10, mettez la vitesse rapide et coupez le son. Puis avec la manette 2, pressez simultanément les boutons L, R,

paddle pour que le tips puisse fonctionner. Après la démo, valider VS BATTLE, appuyer sur RESET, valider à nouveau VS BATTLE puis RESETER une nouvelle fois. Et hop ! Il ne vous reste plus qu'à sélectionner la 4ème vitesse dans les options ainsi que les dix continus et à trouver un copain à éclater avec KARAI ou RATKING !
Guillaume Jacob, 83 Toulon.

WWF ROYAL RUMBLE Super Nintendo

COMBATTRE AVEC LES MEMES PERSONNAGES :
A l'écran de sélection des personnages, pressez le bouton L puis simultanément pressez et gardé appuyé les boutons L et R. Il ne reste plus qu'à presser SELECT et relâcher enfin L et R pour choisir le même combattant en mode VS.
SUPER PUNCH DE DERRIERE LES FAGOTS :
Attendre à la présentation que l'écran titre devienne progressivement noir puis

bien fonctionné.
Hugo, 14 Bénouville.

POCKY ET ROCKY Super Nintendo

SELECT ROUND :
A l'écran de sélection des personnages, pressez simultanément les boutons X et Y. Gardez les pressés jusqu'à la fin de la manip et appuyez 4 fois de suite sur B, puis 4 fois sur A, puis de nouveau 4 fois sur B, puis une fois sur A, B, A, B, A, B et enfin un dernière fois sur START. Et hop barbatruc, le Select Round apparaît sous vos yeux ébahis !
Magic dada, 14 Coursouelles sur Mer.

NES

présentation : BCDF
Didier Roger, 27 Lisieux.

BUBBLE BOBBLE Nes

MOT DE PASSE :
Si vous inscrivez EFGHI comme mot de passe, vous serez alors projeté au niveau C1 de la deuxième quête. Pas mal non ?!
Michel Jupe, 33 Bordeaux.

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....

Je posséde une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

Département : ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAI

• Vds. ou éch. Nes + 4 jx : 600 F. ou contre SNes ou MD + 1 jeu. Demander Toni. Tél : 92-89-05-14

• Vds. jx. SNin entre 150 et 300 F. Vds. ou éch. GGear + 4 jx. entre 400 et 700 F. Contacter Loic. Tél : 64-33-89-15

• Vds. sur SNin sans bte. à 350 F. Turtles IV Contacter Frédéric après 17h30. Tél:20-27-48-81

• Vds. jx. SNes : S Bases Loaed (jeu de base-ball) : 500 F. port compris Contacter Cédric après 20h00. Tél:87-73-74-33

• Vds. Gargoy les Quest II sur Nes. Prix : 150 F.(Tél. sauf lundi) Tél:80-65-39-17

• Vds. SNin + 7 jx. dont de nbx. hits : Streeet Fighter I, Turbo Start Wars etc... Tél:44-83-21-90

• Vds. jx. Nes : Goal, World Cup Gremlins II, Kick Off, Prix entre 200 et 300 F. ou éch contre GGear + 4 jx. Tél:74-88-90-73

• Vds. ou éch sur SNes : SMario World : 250 F. Turtelles in Time: 350 F. Street Fighter II : 200 F. Tél:76-96-97-89

• Vds. M Systeme + 4 jx. + man. : 500 F ou éch. jx. SNin. Tél. après 19h30. Tél:65-35-29-18

• Vds. ou éch. GBoy avec 6 jx. ou contre GGear + 5 jx. Contacter Michel. Prix à débattre. Tél:56-68-34-02

• Vds. sur Nes : SMB II : 180 F., TMHT : 120 F. Top Gun : 140 F. contacter François après 17h30. Tél:35-50-11-10

• Vds. Nes + 2 man. + pistolet + livre d'astuce + super Off Road + S Mario et Duck Hunt etc.. Le tout entre 600 et 700 F. Tél. entre 18 et 20h00 sauf mercredi. Tél:65-31-94-19

• VDs. GBoy + écouteurs stéréo + cable link + Tétris et Castelvania. Le tout : 300 F. Contacter Damien.

• Vds. GBoy + 5 jx. : Batman World Cupe, S Kick Off, Dr. Frankes, Tétris : 700 F. Poss. de vente séparée. Tél:99-66-31-83

• Vds. jx. Nes : SMB II, III, Zelda In Kung-Fu, Dragon Ball, Bayou Billy, Goal, Double Dagon etc.. : 200 F. Tél. à partir de 19h00. Tél:93-40-49-15

• Vds. Nes + 9 jx. + 2 man. : 1 000 F. ou éch. contre Nes 2 man. + jeux. Tél:44-67-72-73. GBoy + 5 jx. + loupe contre GGear. Tél:28-62-82-02

• Vds. jx. GGear : Olypic gold, tirage spécial limité (jamais servi) : 200 F. Contacter Alexandre après 20h00. Tél:87-72-30-09

• Vds. ou éch. Tortues Nin. : 99 F. sur Nes Tél:87-64-32-75

• Vds. jx. SNin : SFII : 250 F. Gods : 300 F. Mortal Kombat : 350 F. ou éch.. Demander Guillaume Tél:27-96-36-26

• Vds. ou éch. Nintendo + 5 jx. contre GBoy + 4 jx. Tél:27-64-74-10

• Vds. Nes + 5 jx. DB II + Lolo + Kidicarus : 700 F. Demander Laurent après 17h00. Tél:32-60-08-89

• Vds. Supervision + 2 jx. + écouteurs : 400 F. Contacter Michel. Tél:42-88-19-67

• Vds sur MS : Thunder Black : 150 F. Contacter David. Tél:43-05-49-48

• Vds. Nintendo + 2 man. + Game Genie + Turtles. Prix : 400 F. ou séparé .Tél. entre 17h30 et 19h00. Tél:27-45-52-00

• Vds. Mario Paint : 25 F. Gargoyle's Quest sur Game Boy : 99 F. + vds. Mégadrive + Sonic II Tél:21-03-47-60

• Vds. jx. SNintendo : Nigel Manssell, Mechwarrior, Bob Mr. Nutrz, Jurassic Park, Los Vicking, Dracula Aero Acrobat : 300 F. Tél:28-66-01-82

• Vds. console Philips Videopac + G7400 + 2 man. + 21 jx. Demander Donatien après 18h00. Tél:44-47-69-71

• Vds. jx. Nes à partir de 100 F. + 2 man. sans fils : 150 F. + jx. SNin : Street Fighter II : 200 F. Tél. après 18h00 sauf WE. Tél:91-96-03-14

• Vds. jx. SNes : Tiny Toons : 250 F. DBZ I : 150 F. + AD29 : 50 F. Tél:54-38-79-99

GOOF TROOP Super Nintendo

PASSWORDS CANONS :
Level 1 : Banane, Diamant Rouge, Cerise, Banane, Cerise.
Level 2 : Cerise, Diamant Rouge, Diamant Bleu, Cerise, Banane.
Level 3 : Diamant Rouge, Cerise, Diamant Bleu, Diamant Rouge.
Level 4 : Banane, Cerise, Diamant Bleu, Diamant Rouge, Banane.
Brice Turk, 75 Paris.

SNOOPY Game Boy

Snoopy Game Boy ne compte pas moins de 120 tableaux ! Nous vous dévoilons quelques-uns de ces codes.
CODES DE NIVEAUX :
Level 10 : 1N10
Level 20 : XQ1A
Level 4 : PLKP
Level 5 : MNBV
Level 6 : VBCD
Level 7 : ZXYZ
Level 8 : KJKR
Level 9 : PYST
Level 10 : LKLQ
Level 11 : HDZW
Level 12 : NBGF
Level 13 : SWQR
Level 14 : TYTL
Level 15 : XRTD
Level 16 : CDSR
Level 17 : JHYD
Level 18 : MJHN
J.C. Connié, 92 Sèvres.

Level 30 : XZUB
Level 40 : BTND
Level 50 : V5IQ
Level 60 : VA1I
Level 70 : CS12
Level 80 : C411
Level 90 : ZUUO
Level 100 : BHNA
Level 110 : CE1B
Level 120 : CD1D
Emmanuel Jachna, 16 Cognac.

SPEEDY GONZALES Game Boy

CODES DE NIVEAUX :
Level 1 : 587555
Level 2 : 500999
Level 3 : 343003
Level 4 : 830637
Level 5 : 812171
Level 6 : 522472
R. Chapate, 07 Saint André-La-Champs.

Level 5 : NMRYL
Level 6 : SNTHN
Level 7 : KLZHT
Level 1 : ZBVDS
Level 2 : JNGLQ
Level 3 : HNYTM
Level 4 : KVNF
Level 5 : DWMGH
Level 6 : STBRM
Level 7 : RDBQLR
Fat Hirsch, 75 Paris.

SUPER MARIO ALL STARS Super Nintendo

126 VIES DANS LA POPOCHE :
Pour un max de vies dans les lost levels, allez jusqu'à la 1ère plateforme de briques du premier niveau. Faites apparaître le champignon du second bloc. Ensuite, faites le rebondir au-dessus du petit mur sans tuer Koopa. Après, attrapez le champignon sans dépasser la plateforme suivante.

Revenez ensuite sur vos pas, cassez la 1ère brique puis la 3ème tout en bloquant Koopa sur la 4ème. Montez ensuite sur le 2ème bloc (maintenant orange) en passant par le trou de la 1ère brique. Sautez alors sur Koopa plusieurs fois et les vies supplémentaires apparaîtront. N'en n'attrapez pas plus de 126, sinon le jeu se terminera !!!
M. Dukakis, Nashville, USA.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS Super Nintendo

Voici une astuce qui donne la 4ème vitesse du jeu, dix continus, ainsi que la possibilité d'exécuter les coups ultimes en mode Story et de choisir KARAI et RATKING en mode battle (sympa non ?!).
L'astuce conciste à procéder de la manière suivante :
Ne branchez surtout pas de 2ème

ZOMBIES Super Nintendo

CODES DE NIVEAUX :
Level 4 : SYZB
Level 8 : FBRQ
Level 12 : QCFM
Level 16 : BMLK
Level 20 : VQBB
Level 24 : QLNK
Level 28 : QNKR
Level 32 : SDHM
Level 36 : BKYR
Level 40 : BZPM
Level 44 : VNYQ
Level 48 : SSDQ
Pour aller directement au Bonus Stage, taper le code suivant à la page de

coup. Voici pour commencer les codes des 2ème et 3ème NIVEAUX de ce super jeu d'aventure :
Level 2 : X-R-L-Y-B-B-R-B-B-L-B-Y-B-B
Level 3 : Y-Y-B-X-R-B-B-B-R-Y-B-DROITE-Y-Y-B-B
Jean Good, 93 Montreuil.

SUPER NINTENDO

ALIEN 3 Super Nintendo

PASSWORD DE FIN :
Inscrivez OVERGAME en password et vous vous retrouverez à la fin du jeu !
Conan, 78 Versailles.

FLASHBACK Super Nintendo

CODES DES NIVEAUX :
Mode Easy :
Level 1 : BSCKT
Level 2 : JWLYX
Level 3 : RSVP
Level 4 : DXCPT
Level 5 : SLMN
Level 6 : ZTHRK
Level 7 : CRLQXZ
Mode Normal :
Level 1 : DLRGS
Level 2 : BGSFM
Level 3 : PRHG
Level 4 : WNPQVX

SELECT et START. La console doit vous répondre "Yoshi" si le truc a bien été fait.
NIVEAUX SECRETS :
Faites le même début de manip que pour le Select Round (Son Off, Level 10 et Speed Rapide). Ensuite, gardez appuyé la direction HAUT et pressez le bouton SELECT.
Biiiiiioman, Héros de l'Univers, 18 Sancerre.

YOSHI'S SAFARI Super Nintendo

CHANGEMENT DU CLIMAT :
Pour changer de saisons, attendez que l'écran titre apparaisse et pressez successivement sur le premier paddle les boutons X, Y, R, L et START. Si la manipulation a bien été opérée, l'écran deviendra noir puis réapparaîtra avec un ciel rose.
M. Jordan, Chicago.

YOUNG MERLIN Super Nintendo

On ne vous dévoile pas tous les codes d'un

L'ERE GLACIAIRE

Lillehammer'94

DISPONIBLE SUR:
SEGA MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NINTENDO S.NES, AMIGA, PC AND PC CD-ROM.

Si vous pensiez que les dinosaures allaient tout écraser sur leur chemin, attendez seulement de vous retrouver devant une très vertigineuse piste noire, les pieds collés aux skis.

Winter Olympics est la simulation de sports la plus impressionnante que vous ayez jamais eu le courage d'affronter. Et elle risque fort de tout dégager sur son chemin.

Respirez profondément . . . Préparez-vous à dépasser la limite . . . Concentrez-vous . . . Allez, go!

En dix épreuves très spectaculaires, vous allez affronter les plus grands spécialistes mondiaux de sports d'hiver: descente, slalom, bobsleigh, patinage de vitesse etc. . .

Un dernier conseil: ne vous retournez pas pour regarder derrière.

Photos d'écran de différent formats.

Winter OLYMPICS

Winter Olympics: c'est chaud.

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 19 44 21 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD®

'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

STREET FIGHTER II TURBO

6 PARTIE : CHUN LI

Non, ne pleurez pas... Notre hors série Street Fighter 2 sortira avec un peu de retard. Eh oui, David vous a concocté un canard ultime, tellement complet qu'il n'a toujours pas terminé !

Chers lecteurs, c'est avec une grande joie que je vous annonce une MEGA exclusivité : en plus des Techniques Ultimes, Banzzai publie une Bible Street Fighter ce mois-ci. Elle livre TOUS les secrets et meilleures techniques de ce magnifique hit, mais aussi, comporte de nombreux reportages sur la société Capcom. Si vous voulez donc devenir le meilleur, vous savez ce qu'il reste à faire...

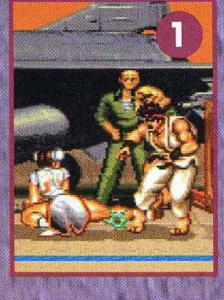
LES TECHNIQUES ULTIMES

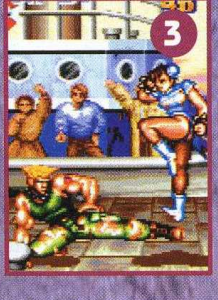
PRELIMINAIRES

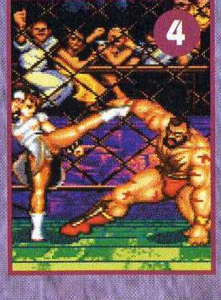
La seule minette du jeu n'a qu'une intention : pulvériser TOUS les autres Street Fighters. Pour cela, utilisez intelligemment sa vitesse de déplacement très rapide, pour réaliser de nombreuses techniques de choppes. Ne sautez jamais de près sur l'opposant, car Chun Li possède un saut extrêmement vulnérable contre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Apprenez ensuite à attaquer avec vos pieds moyens : le baissé coince et empêche l'opposant d'avancer, le levé stoppe les sauts et évite les balayettes (ces dernière vous frôle quand vous êtes à bonne distance). N'employez pas souvent le grand hélico mais plutôt le petit. La balayette est très utile pour stopper des adversaire tels que Balrog ou Dhalsim. Lancez toujours votre boule d'assez loin, pour la suivre et tenter un enchaînement. Essayez autant que vous le pouvez des passages dans le dos, très efficace contre Dhalsim et enfin, sachez que le petit pied sauté est un contresaut terrible et destructeur ! 8

ENCHAINEMENTS POSSIBLES : En suivant bien les flèches, vous verrez qu'il est possible de réaliser huit enchainements avec ces 6 coups. Sautez d'abord avec un gros coup (1) ou (A) puis mettez soit le poing moyen levé, soit le pied moyen baissé (2 ou (B),) pour terminer avec, au choix, le gros poing levé ou le gros pied baissé (3) ou (C).

LE TRIPLE ULTIME : Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1) suivi d'un gros poing (2) et en même temps, appuyez très vite sur un le bouton des petits pieds (3) (pour enchaîner avec les mille pieds). Si vous n'arrivez pas à réaliser cet enchainement, veuillez nous téléphonez pour des indications supplémentaires. Sinon, attendez que la bible Street Fighter paraisse pour en savoir plus. D'ic là, entraînez-vous bien car le Tournoi national Street Fighter approche à grand pas. Bonne chance et bon courage ! Vous en aurez bien besoin.







L'ARME ULTIME : le pied moyen de Chun Li est une arme redoutable. En vous baissant, vous stoppez tous ceux qui tentent de s'approcher (1). Proche de l'adversaire avec la manette en avant, vous donnez un double coup de pied très efficace (2). En sautant avec la manette vers le bas, vous rebondissez et pouvez tentez d'incroyables enchaînements (3). A bonne distance de l'opposant et sans mettre de direction, vous empêcher l'opposant d'envoyer sa boule et évitez aussi les balayettes (4).

LA BOULE

La boule de feu est sans aucun doute l'attaque spéciale la plus importante de Chun Li. En effet, elle permet enfin de rivaliser avec des lanceurs de boules tels que Ryu ou Sagat mais c'est aussi, la base de nombreux enchaînements. Par exemple, lancez une boule du fond de l'écran et suivez là. Au moment où elle touche l'opposant, sautez en avant avec le petit pied. Si l'adversaire se protège, amorcez un"coincage", s'il se prend la boule, enchaînez le sans aucune pitié. Recommencez l'opération de nombreuses fois, pour destabiliser l'adversaire.

TRAVERSAGE

Comme beaucoup d'autres combattants, vous pouvez traverser les projectiles adverses. Comment ? Attendez que l'opposant envoie sa boule, puis effectuez l'hélicoptère au dernier moment. Vous traversez alors la boule et surprenez à coup sûr.Quand vous tombez à terre, regardez si l'opposant vous saute dessus pour réaliser un quelconque enchaînement. S'il essaie, relevez-vous en hélico. La plupart du temps, l'hélico atteint l'opposant et vous permet de tenter un enchaînement destructeur.

CHOPPAGES

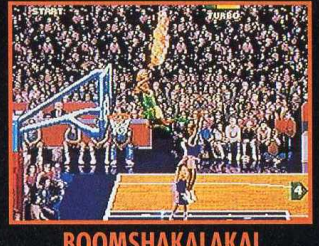
Chun Li peut chopper de deux manières : en l'air ou au sol. Pour saisir l'opposant dans les airs, attendez que ce dernier se situe plus haut que vous et mettez une direction plus gros poing (c'est très efficace et ça terrorise ceux qui tentent des passages dans le dos). Pour chopper au sol, mettez une direction + gros poing. Sachez que cette choppe est très utile pour les passages dans le dos mais aussi, pour les coups de crasse.

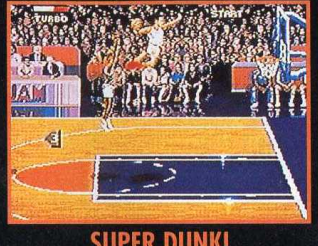
Les techniques que nous vous révélons présentent beaucoup de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les doublés et triplés quand l'opposant se protège : cela représente un véritable matraquage psychophysique. Savez-vous au passage que Chun Li est considérée par les chinois, comme la plus grande héritière des moines de Shaolin (ceux qui ont inventé les arts matiaux) ? C'est pour cela que ses adversaires la craignent et la respectent tant. Son dicton favori : "Quand Chun Li au lit, M. Bison mate l'horizon !" . Beau proverbe, non ? Retrouvez-nous le mois prochains pour découvrir la suite de ce que nous sommes les seuls à vous offrir : "Les Techniques Ultimes". Nous reprendrons avec Zangief qui d'après une légende russe, tient ses nombreuses cicatrices d'une facheuse rencontre avec le chef des ours des steppes Ourales.

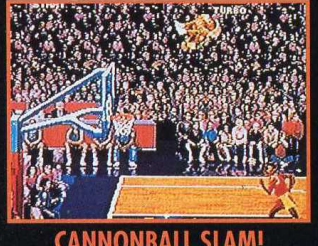
DAV Taborda & ACE Vilner, les Street Fighters de l'apocalypse.

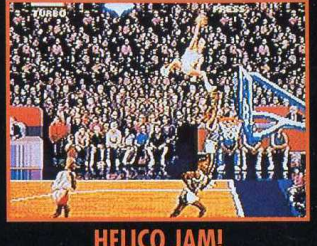
ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE


BOOMSHAKALAKA!


SUPER DUNK!


CANNONBALL SLAM!


HELICO JAM!

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA

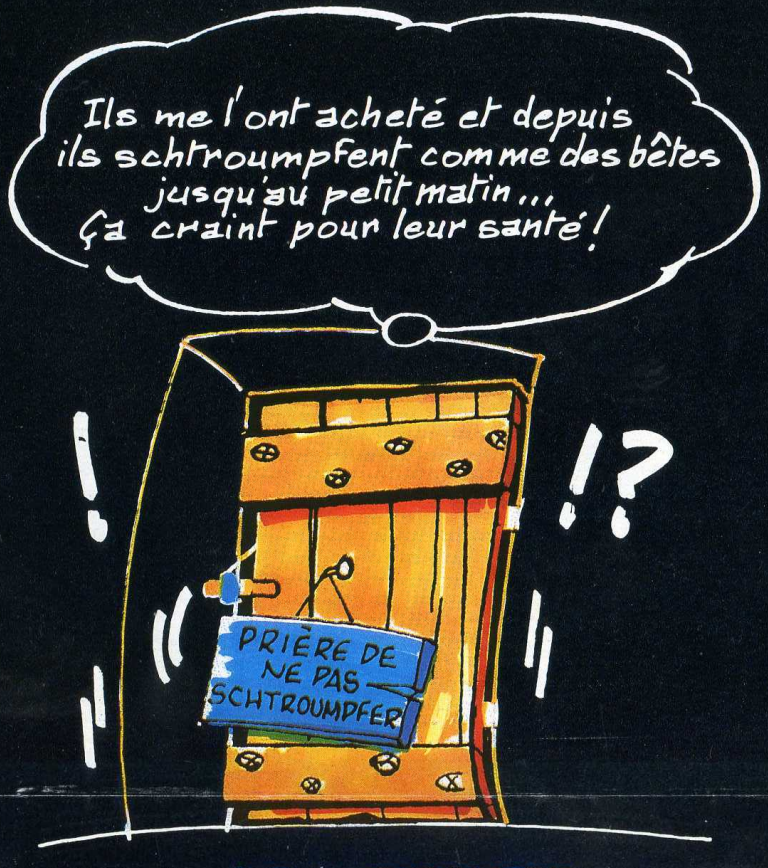
Jeux & astuces 3615 Acclaim et au 36.68 10.25 2,19 F/mn

FUN Radio

MIDWAY Acclaim

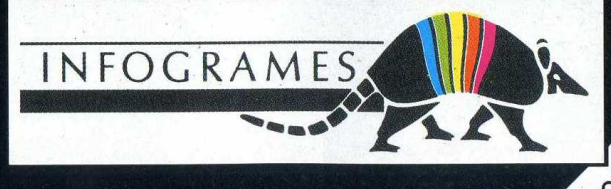
NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rigts reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES® version of the videogame.

GEM



les SCHTROUMPFS ...
...c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sur Game-Boy sont en vente partout ! Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.



Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*

OU APPELLE AU

36.68.30.20*

*2,19f la minute

© Peyo

Licensed through I.M.P.S.

communication globale d'entreprise